11 BEMUTATÓ ■ 20 JÁTÉKTESZT ■ GÉPÉPÍTÉSI ÚTMUTATÓ ■ ESS 4.2: INGYENES KÓDOK MINDEN OLVASÓNKNAK

PC GURU

G LEGOLVASOTTABB
JA

1995 Ft 2011.07-08.

Teljes játék a Diablo készítőitől:

TORCHLIGHT

2009 LEGJOBB AKCIÓ RPG-JE A VILÁGON ELSŐKÉNT MOST A PC GURU DVD-JÉN!

ALACSONY GÉPIGÉNY!

WORLD OF TANKS

promóciós kód kétezer forint értékben

9 EZ MÉG MINDIG NEM A HARMADIK RÉSZ...

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

EZIO UTOLSÓ NAGY KALANDJA KONSTANTINÁPOLYBAN. VÉGRE EGY SOROZAT, AMELY NEM MUTATJA A KIFULLADÁS JELEIT.

9 DARÁLD LE A GUMIKAT!

TESZT

DIRT 3

KLASSZIKUS VADÁLLATOK, GYMKHANA, KENYA PORFELHŐI ÉS FINNORSZÁG JEGES VADONJAI – ENNYI PÁLYA ÉS AUTÓ MÉG EGYETLEN DIRT JÁTÉKBAN SEM VOLT.

9 21 TOP JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓNKBAN

AZ E3 FÉNYPONTJAI

BIA: FURIOUS 4, GTA V, NFS: THE RUN, ALAN WAKE: NIGHT SPRINGS, C&C 5...

AZ ELEGANCIA MINDIG FONTOS!

HITMAN ABSOLUTION

ELSŐKÉNT PRÓBÁLHATTUK KI AZ 5 ÉVE KÉSZÜLŐ JÁTÉKOT – A FEKETE SELYEMKESZTYŰK VISSZATÉRNEK!

A RÉGI RECEPT MÉG MINDIG MŰKÖDIK!

DUNGEON SIEGE III

A nyár kellemes meglepetése egy óriási PC-s hibával

JEGYEKET, BÉRLETEKET!

METRO: LAST LIGHT

Folytatódik a tavalyi év meglepetésjátéka. DE! Tanultak a hibákból Ukrajnában.

PÁRIZS, BERLIN, NEW YORK...

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

A háború most mindenhová elér

DÉL-AMERIKÁBA KÖLTÖZIK A SZTORI

MAX PAYNE 3

Most akkor visszatér a klasszikus noire hangulat, vagy nem? Utánajártunk!

telenor.hu

Érezd az erőt!

Dell Inspiron 15R laptop

- Intel Core i3, 4 GB RAM, 500 GB HDD
- 3 év garancia

19 990 Ft
kezdőrészlettel

- +12 x 7500 Ft költség- és kamatmentes részletre,
- új, Internet Flexi Plus tarifacsomaggal,
- 2 éves hűségnyilatkozattal és 2 éves tarifamegtartással.

Az ajánlat 2011. május 17. és július 11. között, vagy a készlet erejéig érvényes. A készülék fenti feltételekkel, teljes áron 109 990 Ft. Részletre vásárláshoz 2 okmány és közüzemi számla vagy bankszámlakivonat szükséges. Az ajánlat más kedvezményes ajánlattal nem vonható össze. További részletes feltételek a Telenor üzletekben, a www.telenor.hu oldalon és a telefonos ügyfélszolgálaton: 1220.

telenor
Egyszerűen, neked.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő
Harangozó Csongor • csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati) • aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor
Papp Hajni • hpapp@motorpresse.hu
Online koordinátor
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Produkciós vezető
Sebeszta Péter • psebeszta@pcguru.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel. 577-2683

Hirdetési igazgató
Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Marketing menedzser
Csere Mónika mcsere@motorpresse.hu
Terjesztés
Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Dr. Maike Schlegel ügyvezető igazgató
Motor-Presse International

Ügyvezető:
Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 740 Ft; 6.lapszám: 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

■ NYÁRI SZABADSÁG
■ TANKOK MINDEN SAROKBAN

A nyár a szabadságok hónapja...

...és idén ez a kitétel a PC Gurura is igaz, ugyanis június-július hónapokra összevont számmal jelentkezünk *(ezért is szerepel 07-08-as jelölés a lap megfelelő pontjain)*, és legközelebb augusztus elején találkozhattok velünk az újságárusoknál. Hogy az egy hónapos szünet minél könnyebben átvészelhető legyen, igyekeztünk olyan tartalommal szolgálni nektek, amely képes lesz áthidalni a két szám megjelenése között megnyúló időszakot. Egyrészt itt az e havi **teljes játékunk**, a **Torchlight**, ami a 2009-es év egyik legkellemesebb meglepetése volt a független szektorban, méghozzá az eredeti Diablo fejlesztőitől. A srácok nem is távolodtak el a kaptafától, újabb szórakoztató hack 'n' slash RPG-t dobtak nekünk össze, remélhetőleg ti is élvezni fogjátok az általunk **87%**-ra értékelt programot.

Ez persze még nem minden, hiszen a DVD-mellékleten találhattok egy **World of Tanks** klienst is, amivel egy rendkívül szórakoztató, a szerkesztőség jelentős részét is rabul ejtő MMO-t telepíthettek a gépetekre. A játék ugyan ingyenes, de ti most egy kis előnyt szerezhettek a többiekkel szemben, ugyanis mellékeltünk a magazinhoz egy **promóciós kódot**, amivel **kétezer forint** értékben kaptok bónusz javakat a játékhoz, konkrétan egy **plusz tankot**, illetve **1250 aranyat**, amit mindenféle fejlesztésekre költhettek *(a részletekért keressétek a 7. oldalon található információs írásunkat)*.

Persze nemcsak a játékok terén igyekeztünk biztosítani a minőséget, de a cikkek frontján is próbáltunk kitenni magunkért. Összesen **11 bemutató** és **20 teszt** vár rátok, az előbbiek közt az éppen zajló **E3** legérdekesebb címeiről szedtünk össze minden létező információt, míg az ismertetőink között olyan régóta várt PC-s játékok kaptak helyet, mint a **Dirt 3**, a **Fable III**, a nyár egyik kellemes meglepetése, a **Dungeon Siege III**, vagy éppen a zseniális **Alice: Madness Returns**.

Előfizetőinknek külön szeretném jelezni, hogy az összevont szám az előfizetett lapmennyiséget nem befolyásolja, a változás csupán annyi, hogy az eredeti lejárattal ellentétben egy hónappal később ér majd véget a Guru kézbesítése.

A magazinhoz és a játékokhoz jó szórakozást, a nyárra pedig kellemes időtöltést kívánok.
A Guru legyen veletek!

Bate

A Guru júliusban szabadságra megy – mennyiben változtatja meg ez a nyári terveidet?

Bate

Ha minden jól megy, végre leporolom a bringát és a futócipőt, meg esténként befejezek 4-5 félbehagyott játékot. Emellett persze folyamatosan ott leszek a Gurus Facebookon és a Twitteren, jelentkezem majd a PGO-n írásokkal, és még az is lehet, hogy én is beszállok az új tankos őrületbe.

Miguel

Nos, pihenni nem sok időm lesz, mert ha nem épp azokat a játékokat pótolom, amik a nagy rohanásban kimaradtak az elmúlt időszakban, akkor a családommal leszek. Mostanában olyan keveset láttam a fiamat, hogy az sem lepne meg, ha időközben megtanult volna beszélni.

Chris

Megtanulhatnék zongorázni, vagy hódolhatnék a napozásnak. De túl veszélyes dolgok ezek, inkább maradok a Witcher 2-nél, ráadásnak pedig meg kéne szereznem az L.A. Noire-t is. Az asszony szerint ki kell festeni a hálószobát, lenyírni a füvet, átalakítani a fürdőszobát... Nem fogok unatkozni, az biztos.

JohnBart

Miután ennek ellenére is végig fogom dolgozni a nyarat, unatkozni biztos nem fogok - az viszont biztos, hogy így több időm lesz tombolni (azaz füvet nyírni, kertet ásni és 40 fokban betonozni). Ja, és Bate és Miguel sem fog baljós hangvételű e-mailekben érdeklődni, hogy hogyan is állok a cikkeimmel.

Wilson

Miguel nem fog pánikolva három cikket kérni az utolsó napon, és még a Bate-féle leadási időpont sem lesz a nyakamon – vagyis ez egy igazi win-win szituáció, persze anyagi szempontból nem igazán. Pedig éppen mostanában jött ki az új Hasselhoff CD...

Midnite_

Először azzal akartam viccelődni, hogy hiányozni fog az a jó pár oldal papír a háztartásból, de legyünk komolyak. Az univerzum valószínűleg egy pukkanással önmagába fog omlani, mikor jövő hónapban nem jelenik meg a Guru, és ez mindannyiunk nyári terveit alaposan felborítja.

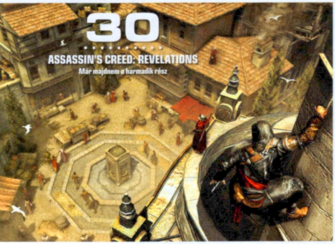
Chocho

Egy biztos: kevesebbet ülök majd a gép előtt, és többet leszek napon, vízben, kocsmában, árokpar... ágyikóban, és így tovább! Azt javaslom, tegyétek ezt ti is! Bár... Az igazat megvallva még vár rám egy komoly háború. Szét kell rúgnom pár alien popsit, s ezt már 14 éve halogatom.

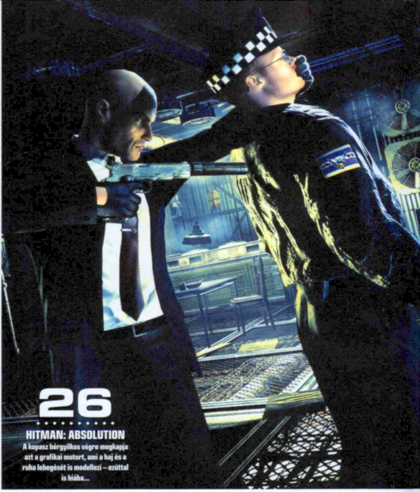
szati

Azt hiszem, összepakolom a kis családomat (egészen pontosan a cuccokat bőröndbe, a családomat autóba, és nem fordítva), majd Berekfürdő felé vesszük az irányt. Hangulatos fürdőfalu kiskocsmákkal és gyógyvízzel, és teleházas interneteléréssel. Vissza a természetbe!

24
METRO: LAST LIGHT
Sikeres és jó első rész után jön az ígéretes folytatás



30
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
Már majdnem a harmadik rész



26
HITMAN: ABSOLUTION
A kopasz bérgyilkos végre megkapja azt a grafikai motort, ami a haj és a ruha lebegését is modellezi – ezúttal is hiába...

Tartalom

BEMUTATÓ

008 E3-hírek
014 Rayman Origins
015 Fifa 12
016 Max Payne 3
017 Bioshock: Infinite
018 Driver San Francisco
019 Tomb Raider
020 Ridge Racer: Unbounded
022 CoD: Modern Warfare 3
024 Metro: Last Light
026 Hitman: Absolution
030 Assassin's Creed: Revelations

TESZT

034 Brink
038 Darkspore
040 Fable III
042 Broken Sword 2
043 BttF Ep. 4: Double Visions
044 DiRT 3
049 The First Templar
050 Dungeon Siege III
054 Alice: Madness Returns
056 ArmA II: Reinforcements
057 Fortix 2
058 Battle vs. Chess
059 World of Tanks
064 L.A. Noire
066 XBLA-oldal
067 Nintendo-oldal

GURU EXTRA

060 World of Tanks tippek-trükkök
062 Titkok kamrája

HARDVER

074 Hardver hírek
076 A vásárlástól az indításig
080 Leteszteltük: MacBook Air
082 Hardverbemutatók
084 Homok a gépezetben
086 Hardvermentőöv

ROVATOK

068 Top 5 Legjobb vétel
069 Nosztalguru
070 Gondolatébresztő
072 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág

34
BRINK
Az év titkos esélyeséből az év legnagyobb csalódása

44
DiRT 3
Száguldás aszfalton, porban, hóban, néha porhóval borított aszfalton

50
DUNGEON SIEGE III
Az irányítás nem lett az igazi, de a játék többi részére nem lehet panasz

DVD-TARTALOM

Tankok, kalózok, és persze adunk kéthavi ESET kódot

LEGO PIRATES OF THE... DEMO

Sokadik alkalommal jelentkezik a Travellers Tale játéksorozata, legújabb portékájuk a Karib-tenger kalózai filmsorozat alapján készült, ami szinte tökélyre csiszolja az amúgy is majdnem tökéletes stílust. Humoros jelenetekben és izgalmakban ezúttal sem lesz hiány, a játék tökéletesen követi az elődök által kitaposott ösvényt, ami a kalózos környezetnek és az apróbb fejlesztéseknek (jobb grafikus környezet, több hős egyszerre a képernyőn) hála még azokat is játékra bírhatja, akik eddig ódzkodtak a sorozattól. Ha kóstolót szeretnél belőle, neked nincs is más dolgod, mint feltelepíteni a DVD-mellékletünkön megbúvó demót.

Gépigény
Processzor PIV @1.8Ghz| Memória: 512MB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 256MB memóriával (ATI Radeon X800 / Nvidia GeForce 6800 vagy ezeknél jobb)

WORLD OF TANKS INGYENES JÁTÉK

Magazinunk hasábjain részletesebben is beszámolunk erről az online játékról, de engedjétek meg nekünk, hogy itt is külön felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy DVD-mellékletünkön most megtalálhatjátok a játék legújabb, 0.6.4-es változatát. Bár a játék ingyenes, tehát nincs havidíja, valamint nem szükséges mikrotranzakciós eszközökkel élnünk ahhoz, hogy jól érezzük magunkat benne, mindenesetre egy kódot is találhattok a lemezen, amivel extra 1250 aranypénzhez juthattok, valamint begépelése után egy speciális tank kerül a garázsotokba. A kódot a **game.worldoftanks.eu/account/promocode/** oldalon kell begépelnetek, természetesen a szükséges regisztráció után.

Gépigény
Processzor PIV @2.2Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: DirectX 9.0c kompatibilis, 256MB memóriával (GeForce 6600GT / ATI X800) | INTERNETKAPCSOLAT

ÍZELÍTŐ

A pukkasztó hőség közepette örülünk, hogy nem feledkeztél meg kedvenc játékos magazinodról sem, amelynek DVD-mellékletén nemcsak egy hiper-szuper teljes játék, hanem egy igazi különlegesség, nevezetesen a World of Tanks című MMO ingyenes változatát is megtaláljátok. Sőt mi több, ehhez a játékhoz egy kódot is kaptok, amivel értékes aranypénzt és egy különleges járművet is bezsebelhettek. Reméljük, hogy a következő két hónapra – amikor is újra jelentkezünk – nagyszerű elfoglaltságot biztosítunk általa.

EXTRA AJÁNLAT PC GURU RETRO

Extráink között megtalálható a PCG Retro rovatunk legújabb alanya, a PC Guru 1997/07-es számának PDF változata, valamint az eddig összes általunk beszkennelt példány is. Ha pedig már PDF-eknél tartunk, hadd ajánljuk figyelmetekbe nyomtatható DVD-tokjainkat is, amiket kéréseteknek eleget téve feltettünk mellékletünkre. Az egész 2010-es évet.

ESET KÓD: 2RU7HA / RUPR7W

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

PCG LIVE MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

A Witcher 2 megjelenése napján már hevesen izzott videorögzítő számítógépünk processzora, hogy legújabb számunk megjelenéskor már videoteszttel várhassunk titeket. Sikerült is a dolog, szóval el ne menjetek szó nélkül Miguel és Chris beszámolója mellett! Emellett sikerült elkészülnünk három másik játék videotesztjével is (LEGO Pirates of the Caribbean, Darkspore, Brink), valamint jól megtömködtük mozielőzetesek könyvtárunkat is, ahol a nyár várható legnagyobb filmslágereinek előzetesei pihennek. Természetesen ezúttal is magyar szinkronnal vagy felirattal.

KICSI A BORS, DE...

Torchlight

[ÍRTA CHRIS] **Rendkívül kicsi az esély arra, hogy idén már Diablo 3 kerüljön a gépünkre, azok viszont, akik már alig bírják a várakozást, tegyenek egy próbát a minden ízében rendkívüli Torchlighttal, ami csak első ránézésre tűnik egyszerű koppintásnak.**

Jól tudjuk, hogy hordákban támadó ellenfeleket aprítani különösen szórakoztató lehet, főleg ha azokból egyre értékesebb varázstárgyak potyognak, amelyekkel hőseinket felvértezzük a végső, mindent eldöntő csatára. Ez majdhogynem minden modern RPG alapja, nem is csúszhatott sok minden mellé akkor, amikor a Diablo első részének készítői belevágtak a Torchlight fejlesztésébe, s ezeket az alapokat tartották szem előtt. A játék 2009 őszén látta meg a napvilágot, azóta számtalan pozitív kritikát bezsebelt, többek közt tőlünk is. Ezt a játékot nyújtjuk most át tisztelt olvasóinknak, és remélhetőleg a fél nyarat kellemesen töltitek majd el vele.

A játék sztorija Torchlight bányászvárosában indul, s a környékén fekvő kazamatarendszer biztosítja annak gerincét. Természetesen hatalmas a baj a kisvárosban, de mielőtt belevágunk a megmentésbe, három hős közül ki kell választanunk a játékstílusunknak legmegfelelőbbet. Először is ott a Destroyer, aki a közelharcban jártas, pengeélre hányhatunk vele bárkit, másodikként a Vanquisher, aki távolsági fegyverekkel és csapdákkal veszi fel a versenyt társaival, végül pedig az Alchemist, aki – minek cifrázni – a játék varázslója. E három szereplő természetesen csak úgy szipkázza magába a tapasztalati pontokat, aminek köszönhetően egy fejlődési fán különféle képességeket is elsajátíthat, s így teljesen egyedire szabhatjuk tudásukat. Hőseinket négylábú társaik is elkísérik Torchlight mélyére, egy nagymacska vagy kutya közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusabbat. Hű ölebünk persze mindent megtesz majd azért, hogy ritkítsa a szörnyeket, de akár a tárgyaktól túlzsúfolt hátizsákunkat is rábízhatjuk, kérésre automatikusan cselekszik, vagy akár vissza is viszi a városba az eladásra szánt portékáinkat. Sőt mi több, ha leállunk pecázni, egy-egy különlegesebb hal elfogyasztása után házi kedvenceink igazi fenevaddá alakulhatnak át. Ennyit arról, hogy a hal egészséges.

A Torchlight ékesen bizonyítja, hogy nem a durva gépigény vagy a bonyolult irányítás teszi az igazán jó játékot

Természetesen nem lenne igazi Diablo-klón a Torchlight, ha nem minden a tárgyak körül forogna. Elpusztított ellenségeink jobbnál jobb, különféle színmegjelöléssel értékelt cuccal várják a hullafosztogató kalandorokat. Akadnak teljesen hétköznapi, pénzszerzésre tökéletes darabok, de persze különösen ritka relikviák is, nem beszélve a készlettárgyakról, melyek gyűjtögetése igazi szenvedély minden RPG-fanatikus számára.

Amivel valószínűleg senkinek nem lesz gondja, az az irányítás, ami akármilyen egyszerű is, szinte megunhatatlan játékot takar. Bal egérgomb, bal egérgomb, bal egérgomb, aztán mehetünk tovább – nagyjából erről szól a történet. Különleges képességeink, varázslataink a képernyő alján helyezkednek el, számbillentyűk segítségével használhatjuk őket. Bár a játék pofonegyszerű mivolta nem igazán kíván meg komplett végigjátszást, egy-két tippnek minden bizonnyal hasznát fogjátok venni, melyekből álljon most itt ez a tucatnyi értékes darab! Reméljük, hasonlóan jól érzitek majd magatokat a játék mellett, ahogyan mi tettük. Találkozunk augusztusban, terveink szerint egy igazán durva teljes játékkal a tarsolyunkban!

ADATOK

KIADÓ
Runic Games

FEJLESZTŐ
Runic Games

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2009. október 27.

GÉPIGÉNY

Processzor: x86-kompatibilis, 800 MHz

Memória: 512 MB RAM

Videokártya: 64 MB, DirectX-kompatibilis

Merevlemez: 400 MB

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni! Ha nincs internetelérésetek, akkor az (1) 577-2600 telefonszámon is elérhettek minket.

WORLD OF TANKS

PROMÓCIÓS KÓD 2000 FT ÉRTÉKBEN

A május nagyjából a tankokról szólt a szerkesztőségben, hiszen Miguel jól megfertőzött mindenkit World of Tanks című ingyenes MMO-jával, aminek tesztjét és a hozzá való tippeket pár oldallal odébb megtalálhatjátok. Természetesen DVD-mellékletünkön sikerült helyet szorítanunk a közel 2GB-os kliensnek is, de amit most mondani szeretnénk, hogy a játékhoz találhattok egy kuponkódot is, ami a PC Guru árának megfelelő értéket képvisel a World of Tanks világában. A kódot a game.worldoftanks.eu/account/promocode/ oldalon tudjátok aktiválni, természetesen csak azután, ha már létrehoztatok egy saját WoT-fiókot a főoldalon (game.worldoftanks.eu/registration/). A kód segítségével egy különleges, M3 Stuart nevű közepes tankhoz, valamint 1250 extra aranyhoz juthattok. Ebből a pénzből vásárolhattok egy hétig tartó prémium hozzáférést, ami 50%-kal több tapasztalati pontot és pénzt jelent számotokra, valamint beválthatjátok ezüstpénzre is, de ezt NAGYON NEM javasoljuk. Inkább szerezzetek még egy kódot, és vegyetek egy kőkemény páncélost, amivel aztán megízlelhetitek, milyen is az igazi taktikus alapokon nyugvó tankcsata. Ha a kapott kód beírásakor hibát jelez az oldal, küldjetek egy levelet, benne a kóddal a miguel@pcguru.hu címre, és megnézzük, hogy mi lehet a baj.

TORCHLIGHT TIPPEK

A TORCHLIGHT NEM BONYOLULT JÁTÉK. HOGY MINDEZT BIZONYÍTSUK, ÖSSZEGYŰJTÖTTÜK A 12 LEGFONTOSABB TIPPET, AMIT HA BETARTOTOK, BIZTOSAN NEM LEHET GONDOTOK, LESZÁMÍTVA PERSZE, HOGY RÁSZOKTOK A PROGRAMRA, MINT A KÁBSZERRE.

1 Ha bal egérgombbal kattintasz a képernyő alján látható képességsoron található bármelyik számra, akkor betehetsz oda magadnak valamilyen varázslatot vagy képességet azok közül, amiket már megtanultál.

2 A képességsoron található varázsitalokat sima kattintással elfogyasztod, de ha a Shiftet is lenyomod előtte, akkor a kutyád életerejét töltheted fel. Ne aggódj, a kutyád sosem pusztul el, ezért érdemes azonnal agresszívre állítani a viselkedését.

3 Halászni egyszerű: amennyiben találtál egy megfelelő helyet, akkor csak várj, amíg a vízfelszínen lévő kék, mozgásban lévő kör pirossá változik. Ekkor nyomj gyorsan egy egérgombot, és már etetheted is házi kedvencedet.

4 Ahhoz, hogy kutyánkat vagy macskánkat szupererős szörnyeteggé változtassuk, nyissuk meg a leltárunkat, majd azon belül a halaknak fenntartott részt. Itt kattints jobb egérgombot a kifogott halra, és voilá! Kész a bestia!

5 A háziállatunk leltárja egy második, jól megtömhető hátizsák, amit a képernyő bal felső sarkában lévő ikon jelképez. Ha szeretnénk saját leltárunkból ide pakolni, akkor tartsuk lenyomva a Shiftet, és így kattintsunk bal egérgombot a mozgatni kívánt tárgyakra.

6 Nem szükséges minden tárgyat azonnal felvennünk, ha tudjuk, úgyis a kutyának vagy a macskának szánnánk azokat – azaz eladásra. Egyszerűen csak nyomjunk Shift+bal gombot a földön fekvő tárgyakra, így azok máris a háziállat zsákjába kerülnek.

7 A Torchlightban a háziállatok is tanulhatnak képességeket, rúnatárgyak segítségével. Miután feltuningoltuk kis kedvencünk képességét egy rúnával, kikapcsolhatjuk ezt a képességét, ha a Control billentyűt lenyomva kattintunk rá. Sajnos a varázsrúna így elvész.

8 Küldetések alatt nem használhatunk Town Portal tekercseket, így jobb, ha mindig van nálunk legalább 40-40 varázsital. Bár a leölt szörnyekből is potyognak itókák szép számmal, magasabb szinteken majdhogynem folyamatosan innunk kell, ha életben akarunk maradni.

9 A kérdőjellel megjelölt tárgyak tulajdonságait csak a piros szalaggal átkötött azonosító tekercsekkel ismerhetjük meg. Egyszerűen csak kattints rájuk jobb egérgombbal, majd a ballal az azonosítani kívánt tárgyra.

10 A SHIFT rendkívül hasznos billentyű a Torchlightban, segítségével rengeteg dolgot megkönnyíthetünk magunknak, próbáljuk ki mindenhol! Azt például tudtad, hogy amennyiben lenyomva tartod támadás közben, hősöd egy helyben marad, s onnan támad?

11 Használd az Alt billentyűt ahhoz, hogy felderítsd, milyen tárgyak hevernek a földön szerteszét. Ezt a képességet akár be is kapcsolhatod a képességsor mellett lévő ALT-jelöléssel. Szerencsére az aranyat nem kell összeszedni, elég, ha átmész felette.

12 A város felső részén található láda a közös ládád, amit minden hősöd megnyithat. Ide kell azokat a tárgyakat pakolnod, amiket egy másik hősödnek szánsz.

ÁTALAKÍTÁS (DURAN, TORCHLIGHT VÁROSÁNAK MESTERE VÉGZI)

HOZZÁVALÓK	EREDMÉNY
3 db bármilyen nyaklánc	Egy új, ugyanolyan minőségű nyaklánc
3 db bármilyen gyűrű	Egy új, ugyanolyan minőségű gyűrű
4 db bármilyen varázstárgy	Egy véletlen törött vagy tompa ékkő
4 db bármilyen ritka varázstárgy	Egy tompa ékkő
4 db bármilyen egyedi varázstárgy	Egy véletlen ékkő
2 db ugyanolyan ékkő	Egy minőséggel jobb, ugyanolyan ékkő
3 db egyforma varázsital	Egy darab jobb minőségű varázsital
1 db Blank's Teeth Necklace • 1 db Lefferts' Hands • 1 db Lefler's Right Eye • 1 db Tanwanteng's Left Eye	Térkép, ami egy furcsa területre vezet
3 darabból álló Sushi Grade Fish Meat • 1 db ritka öv • 1 db ritka pisztoly • 1 db ritka pajzs	1db Sushi Helm

PILLANTÁS A JÖVŐBE

A lehetetlenre vállalkoztunk – mikor ezeket a sorokat olvassátok, már két napja megy a 2011-es E3, a videojáték-ipar legnevesebb show-ja, ahol a legnagyobb kiadók mutatják be, mire kell odafigyelnünk a következő két évben. Elméletileg ilyenkor a legegyszerűbb a játékújságíró dolga, hiszen csak papírra kell vetnie mindazt, amit elmondanak neki, de nem véletlenül kezdtem azzal, hogy a lehetetlenre vállalkoztunk: a Guru lapzártája egy héttel az amerikai rendezvény előtt van, így a következő oldalakat a legjobb tippjeinkkel is megtölthetnénk, de nem ezt tettük. Inkább összeszedtünk minden információt a pletykától a bizonyított tényig, és felhajtottunk minden elérhető képet vagy művészeti munkát, amit csak ki tudtunk csikarni a fukar fejlesztőkből és kiadókból. Lesz talán pár olyan dolog, ami a megjelenés napján már nem lesz nagy durranás, de olyan is akad, amit nálunk olvasol (túlzás nélkül) a világon először. Kezdj neki a szemezgetésnek, és fedezd fel, mennyi minden vár rád a következő két évben!

BATMAN ARKHAM CITY

BIZTOS SIKER

A Batman: Arkham Cityben végre kiszabadulva az elmegyógyintézet falai közül megközelítőleg ötször nagyobb terület áll majd a rendelkezésünkre, hogy töviről hegyire bebarangolhassuk. A főnök azonban továbbra is Quincy Sharp marad, aki azóta polgármesterré avanzsálva szinte börtönvárossá alakította Gotham teljes területét. Szerencsére az előző részből begyűjtött kellékeinken kívül újdonsült tulajdonságokkal is számolhatunk, így például bárhonnan elrugaszkodva kifeszíthetjük a szárnyainkat és felszállhatunk – számos lehetőséget biztosítván ezzel a magasságok és terek maximális kihasználására. Amire szükségünk is lesz, hiszen rengeteg ellenlábasunknak köszönhetően anarchikus állapotok uralkodnak az utcákon. Az eddig biztosra vehető ellenfelek között feltűnik Joker, Pingvin, Rébusz vagy Mr. Fagy, akik frakciókra osztva saját haramiáikkal védik a területeiket. Fejlődik a röntgenlátásunk, több interakcióra nyílik lehetőségünk a karakterekkel, és a sokat pletykált kooperatív játékmódot is beépítik a történetbe, de egyfajta mellékküldetésként, nem a fő sztorivonal mentén számíthatunk majd rá. A Batmobilt továbbra sem vezethetjük, ennek ellenére az október 21-én esedékes megjelenés alkalmával érdemes lesz odafigyelni rá, hiszen rengeteg potenciál van a játékban.

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

A Brothers in Arms trilógia legújabb darabja egy igen merész és különös húzással szakít az eredeti szereplőgárdával és történetvezetéssel, és annak ellenére, hogy maradunk a második világháború harcmezején, totális megújulás várható. Az erős sztoriorientáltság ugyan marad, hiszen egy maroknyi kiégett háborús veterán verbuválódik össze a földgolyó minden tájáról, hogy együtt irtsák a nácikat, azonban a játékmenet némileg módosul. Az indián, skót, francia és amerikai deszantosokból álló elit alakulat tagjai nemcsak egy adott játékstílus képviselői (mesterlövész, szanitec, tüzér), hanem csak rájuk jellemző, speciális fegyverekkel is bírnak (távcsöves puska, lángszóró, tomahawk, gépkarabély). A karakterek egy elsődleges és másodlagos fegyvertípust tarthatnak maguknál, melyek fejleszthetők, így erősségük és hatékonyságuk a történet folyamán javítható. A töltények kimerülése esetén minden karakter kap egyfajta közelharci vészszerszámot, amivel kihúzhatja az erősítés megérkezéséig. És bár a kooperatív játékmód nincs megerősítve, a játék felépítéséből adná magát hogy a „piszkos négy" akár együtt is gorilláskodhasson. Ne feledjétek, hol olvastátok először!

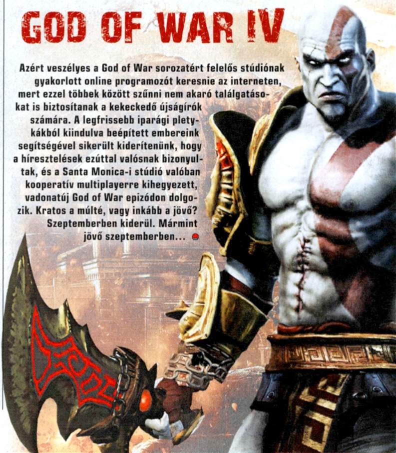
ALAN WAKE NIGHT SPRINGS

Hatalmas kritikai sikere ellenére csalódást keltő eladási adatai után úgy tűnt, hogy a Microsoft kitáncolt a folytatás mögül, a finn Remedy azonban váratlanul megerősítette, hogy boszorkánykonyhájában új Alan Wake projekt készül. Az L.A. Noire arcjátékával konkuráló technológia fejlesztésén is ügyködő stúdió hangoztatta, hogy az új Alan Wake több lesz, mint DLC, de kronológiailag nem folytatása az első résznek, így a magunk részéről egy XBLA-szerű, epizodikus vagy (a Heavy Rain Move Edition után szabadon) egy Kinect-kompatibilitással megtámogatott újrakiadást vizionálunk.

LAPZÁRTA UTÁN ■ MAD MAX: FURY ROAD

George Miller 26 év után újra Mad Max mozit készít, és a God of War széria direktorával közreműködve együttes erővel dolgoznak a film játékváltozatán. A svéd Avalanche Studios berkein belül folyó 3 éves fejlesztés a stúdió nyitott világú, járművekben és őrült konfliktusokban bővelkedő portfóliója igazán tökéletes választásnak bizonyulhat egy hasonló kvalitású videojátékhoz. Részletek? Reméljük hamarosan!

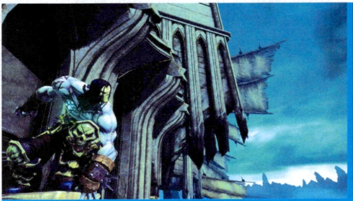
GOD OF WAR IV



Azért veszélyes a God of War sorozatért felelős stúdiónak gyakorlott online programozót keresnie az interneten, mert ezzel többek között szűnni nem akaró találgatásokat is biztosítanak a kekeckedő újságírók számára. A legfrissebb iparági pletykákból kiindulva beépített embereink segítségével sikerült kiderítenünk, hogy a híresztelések ezúttal valósnak bizonyultak, és a Santa Monica-i stúdió valóban kooperatív multiplayerre kihegyezett, vadonatúj God of War epizódon dolgozik. Kratos a múlté, vagy inkább a jövő? Szeptemberben kiderül. Mármint jövő szeptemberben...

LAPZÁRTA UTÁN ■ HALO

A Halo: Combat Evolved 10. évfordulójának megjelenése apropóján a Microsoft hatalmas erőbedobással és számos meglepetéssel próbálja elérni, hogy megint minden a Halo-franchise-ról szóljon. Mi is mindösszesen csak annyit csíptünk el informátorainktól, hogy ezen ünnepségsorozat egyik állomása lesz az eredeti játék újrakiadása: a Microsoft 343 Industries névre hallgató belső stúdiója 4 évvel ezelőtti alapítása óta dolgozik az eredeti totális felújításán, saját fejlesztésű motorral és újragondolt grafikai megoldásokkal – így egy minden tekintetben 2011-nek megfelelő produktumot kapunk. Hogy Master Chief kalandjai a Halo: Reach után is folytatódnak, az nyílt titok volt eddig is. De hogy merre?! Az bizonyára a 343 Industries munkatársainak segítségével hamarosan kiderül...



DARKSIDERS II

NÁLUNK ELŐSZÖR

Eddig csak osztottuk, most már a bőrébe is bújhatunk: a Darksiders II főszereplője maga a Halál

Az apokalipszis négy lovasa közül a DarkSiders első részében már megismerkedhettünk War karakterével, azonban a folytatás kreatív direktorai úgy gondolták, hogy az esélyegyenlőség és a sztori megfelelő kibontása érdekében lehetőséget adnak egy másik szereplő számára is, aki nem lett más, mint maga a Halál, vagyis: Death. A képregényrajzolókból, filmes szakemberekből és igazi kreatív művészekből alakult Vigil Games csapata nem panaszkodhat: első nagyobb dobásuk, a DarkSiders megközelítőleg másfél millió példányos fogyása egyértelművé tette a THQ számára, hogy rengeteg lehetőség lappang még a sorozatban. A folytatás éppen ezért nagy részben az előd eseményeire is épít, annál is inkább, hiszen ugyanazon időintervallum alatt játszódik, mint az első rész. Death szemszögéből átélve a földi apokalipszist természetszerűleg rengeteg új helyszín megjelenését jelenti (itt kell megemlítenünk Joe Madureira káprázatos új grafikáit). Az első részhez hasonlóan főhősünk itt is folyamatosan fejlődik, és ahogy a történet halad, egyre erősebb tulajdonságokkal vértezheti fel magát. Elképesztően széles fegyverarzenál (kalapács, kasza, dupla élű penge), hűséges táltos paripa, hatalmas, egész képernyőt beborító ellenfelek, és 25 százalékkal nagyobb bejárható terület várja a jövőre érkező folytatás iránt érdeklődőket. A kooperatív, illetve egyéb többjátékos elemek egyelőre ismeretlen tényezők számunkra, de az igen hangulatos tájakon közel sem bánnánk, ha lehetőséget kapnánk egy kis páros mészárlásra.

AGENT

Az E3 előtt keringő zuhanyhíradó értesülései szerint a Rockstar North két évvel ezelőtt bejelentett, hidegháborús időkben játszódó PS3 exkluzív kémjátéka tetszhalott állapotából egy monstre bemutató videó keretein belül kerül részletesebb ismertetésre. Újabb értékes gyöngyszem a SONY konferencia kínálatában? Meglátjuk!

SYNDICATE

Project RedLime néven immáron 3 éve próbálja kipréselni magából a maximumot a Syndicate franchise újjáélesztésén ügyködő svéd Starbreeze Studios, akik az idei E3 alkalmával leplezték le a lapunk leadásának pillanatában még mindig hét lakat alatt őrzött játékot (és van egy kis esély, hogy a márciusra biztosra ígért bejelentést az E3-on sem ejtik meg). A közkézen keringő belső információk alapján annyit gyanítunk, hogy az eredetihez hű maradó, teljesen nyitott és akciódús cyberpunk világban az erős sztoriorientáltság okán számos fő- és mellékküldetés vár majd ránk. Az egyik lehetséges helyszínként emlegetett Manhattanben a chipbeültetések és kibertolvajlások okán erősen párhuzamot vélünk felfedezni a Deus Ex: Human Revolutionnel, de persze nem akarunk idejekorán ítéletet hirdetni felette, előbb inkább megvárjuk az első személyes prezentációkat, hogy utána első kézből számolhassunk be róla nektek.

STAR WARS

A tavalyi E3 alkalmával megtörtént Kinect-alapú Star Wars játék felfedése óta síri csend honolt a LucasArts háza táján – egy szivárgó dokumentumnak köszönhetően azonban a játék várható főbb tulajdonságait már most megoszthatjuk veletek. A köznyelvben csak jediszimulátorként forgó alkotás azonban jóval több lesz egyszerű fénykard-demonstrációnál: a stúdió tervei között szerepel az egymás elleni küzdelmek lehetősége, a Pod Racing versenyek lebonyolítása vagy akár egy Ranchor bőrébe bújva a lábunk alatt sertepertélő katonák eltaposása. Megjelenésével a Star Wars gyakorlatilag a Kinect legsikeresebb játékává léphet elő.

LAPZÁRTA UTÁN ■ RUIN

David Cage szeret kísérletezni a műfajokkal. Ezért sem volt meglepő, hogy a Quantic Dream csapata a Heavy Rain fejlesztését követően legalább két különböző koncepció kidolgozásába is belekezdett. Ezek közül a Ruin kódnéven emlegetett háborús, morális kérdéseket feszegető, érzelmi töltetű akciódráma lehet a SONY konferencia egyik legnagyobb durranása. Eltaláltuk?

NEED FOR SPEED THE RUN

BIZTOS SIKER

Grandiózus robbanásokkal, rombolható környezettel, látványos üldözési jelenetekkel vár mindenkit november közepén az új Need for Speed: The Run epizód, ahol a menekülés célja nem más, mint a túlélés. A Battlefield 3 Frostbite 2 motorját használva lehetőség nyílt a fejlesztők számára, hogy kilépjenek a virtuális világból, és valódi helyszíneken adják át a versenyzés örömét: a történet San Franciscóból indul, és az egész országon keresztülcsapatva New Yorkban ér véget. Eközben a legkülönbözőbb terepeken és helyszíneken repeszthetünk, legyen az jeges hegyi szerpentin, rendőrökkel teli városi útvesztő vagy murvás kisvárosi szakasz – bátran állíthatjuk, lélegzetelállító látványban lesz részünk. A cél érdekében semmi sem szent, a csavaros történetnek köszönhetően a túléléshez csak és kizárólag az első hely elfogadható.

CODENAME KINGDOMS

MAGYAR SZÁL

Mindig öröm, ha hazai vonatkozású hírről számolhatunk be, pláne ha olyan reflektorfényben lévő alkotásról van szó, mint a tavalyi Microsoft konferencián bejelentett, Xbox 360 exkluzív Codename: Kingdoms. A budapesti Crytek stúdióban a nyilvánosság teljes kizárásával fejlesztett, egyedi, belső nézetes és gyaníthatóan Kinect-kompatibilis ökölharc-szimulátor azonban a múlt hónapban nem várt hírrel hallatott magáról. Magukat megnevezni nem kívánó forrásaink szerint a stúdió átpozícionálásának érdekében a fejlesztést a frankfurti Crytek központ veszi át, a budapesti csapat pedig táblagépekre és kisebb elektronikus eszközökre fejleszt tovább (amellett a szomorú tény mellett, hogy közel 40 munkatársuktól kellett megválniuk az elmúlt hetekben, hónapokban). Hogy milyen is lesz a Kingdoms? A Microsoft-konferenciára tervezett újabb információcsepegtetés talán segít közelebb kerülni a megoldáshoz, de a részletes bejelentésre sajnos még mindig várnunk kell. Megjelenés? Szigorúan jövőre. Vagy azután...

LAPZÁRTA UTÁN
BORDERWORLDS

A Borderlands hatalmas és váratlan sikere (az értékesített példányok száma idén februárban lépte át a 3 milliós küszöböt) szinte törvényszerűvé teszi a folytatást, noha a Gearbox Software egyelőre tagad, és a rengeteg párhuzamosan futó fejlesztésük mellett sovány esélyt látunk a bejelentésre, az itt-ott feltünedező önéletrajzi utalások és megjelölések azonban biztosra engedik következtetni, hogy Borderworlds néven már készül a Borderlands 2. Ez alapján a történet talán elhagyja Pandorát, és további bolygók felé néz a galaxisban. Megjelenés szigorúan csak 2012-ben.

PC EXKLUZÍV – ARMA III

Megjött az esze a Bohemia csapatának: az ArmA harmadik része immár PC-s kizárólagossággal készül, de nem ez az egyetlen jel. Technikai oldalról a karakterek mozgásanimációjának teljes átdolgozása, játékmenet szempontjából pedig a történetorientáltság és a több lehetséges végkimenetel az, ami rámutat: a csehek rájöttek, egyszerűbb és célravezetőbb valamit alaposan elkészíteni, mint megosztani a figyelmüket a különböző platformok között. A helyszínt ezúttal a Földközi-tenger egy szigetének valós adataira épülő világ adja, és a grafikus motor a sorozatban eddig nem látott részletességet hoz majd az ígéretek szerint. A játékosok egyenruhát, fegyvereket és felszerelést kell válasszanak indulás előtt, és ha nem tetszik az előre generált tartalom, a játék kiadásakor már a pályaszerkesztő is elérhető lesz.

LAPZÁRTA UTÁN ■ ALIENS INFESTATION

Az ALIENS franchise jogainak birtokában nem ül ölbe tett kézzel a SEGA, így több párhuzamos fejlesztést is felügyel éppen. Az idei E3 egyik nagy durranása a gyakorlatilag 4 éve készülő Gearbox Software FPS, az Aliens: Colonial Marines volt, de a Total War szériáért felelős Creative Assembly is büszkén nyilatkozta, hogy konzolos csapata egy új, külső nézetes akciójátékon dolgozik az univerzumban. Az ausztrál korhatár besoroló bizottság szokás szerint idő előtt lelőtte a poént, így a marokkonzolos, és főleg kisebb játékokra szakosodó Way Forward csapatától számíthatunk egy felnőtt tartalommal bíró Aliens Infestationre.

GTA V

Hiába tagadnánk, hogy a világ játékostársadalmának 99,9%-ával egyetemben irtózatosan várjuk a GTA V hivatalos bejelentését, és hiába próbáljuk hol ártatlan vesztegetéssel, hol zsarolással kicsikarni az első infómorzsákat a Rockstar North alkalmazottaiból, minidg csak kéjes mosoly a válaszuk. A jelek azonban árulkodóak: a RUSH kódnéven emlegetett videojátékhoz a tavasz folyamán kiszivárgott számos karakterjellemzés egy amerikai színészügynökségtől, melyek meglehetősen sok hasonlóságot mutattak egy GTA-szerű világban élő társadalommal (nem beszélve a GTA IV egyik karakterének név szerinti említéséről). A következő adag információt a Rockstar Games domainregisztrációit vizslató szemek fedezték fel: számos, napjainkra és a gazdasági világválságra görbe tükröt mutató internetes címek bejegyzésére derült fény.

Mindezt még megfűszerezhetjük azokkal a jelentésekkel, melyek szerint a Rockstar munkatársai Los Angeles környékén tettek alapos felderítőtúrát egy következő játékuk helyszínválasztásául, amit ha kiegészítünk azzal a nem elhanyagolható információval, hogy 3 éve nem jelent meg teljes értékű GTA rész – így a tények arra engednek következtetni, hogy hamarosan a kaliforniai megyeszékhelyen, napjainkban játszódó GTA-epizód érkezhet.

Ha mindezt összevetjük a Nintendo Poject Café, avagy Stream kódnéven elhíresült új konzoljának bejelentésével, és hogy a Rockstar Games teljes vezérkara jelen lesz az E3 konferenciáin – talán nem állunk messze a helyes következtetés levonásától: kőkemény dominancia várható az elkövetkezendő évek során (a GTA V mellett a PS3 exkluzív Agent, a régóta fejlesztés alatt álló Max Payne 3, a gyakorlatilag biztos tényként kezelhető Red Dead Redemption folytatás és a már talán következő generációs konzolokra készülő Midnight Club van még a Rockstar kalapjában).

GOTHAM CITY IMPOSTORS

XBLA és PS3 platformokra tölthető FPS készül a Batman univerzumban, a rutinos Monolith Productions gondozásában. Az elgondolás szerint Gotham Cityben az átlagpolgárok megelégelik a szuperhősök korlátlan hatalmát, és saját kezükbe veszik az irányítást. A Batman-univerzumból már jól ismert gonosztevők jelmezeibe öltözött civilek hatalmas bandaháborút robbantanak ki, így akár 8v8 csatákat is vívhatunk a különböző pályaszakaszokon. Az 5-féle testalkat nemcsak külsőleg, de játékmenetileg is kihat a választásunkra (akárcsak a Brinkben, illetve bízzunk benne, hogy jobban), és az XP-alapú fejlődésnek köszönhetően további fejlesztéseket is vásárolhatunk. Minthogy a játék inkább a humorosabb vonulatra igyekszik hangsúlyt fektetni, a véres megnyilvánulásokat mellőzték, ennek ellenére szórakoztató darabnak ígérkezik.

GHOST RECON ONLINE

PC EXKLUZÍV

A Ubisoft Singapore már két éve dolgozik rajta, és nem olyan régen még csak annyit tudtunk: valami nagyon PC-s, nagyon közösségi és nagyon lövöldözős készül a stúdiónál. A bemutatóból kiderült, hogy a GRO egy ingyenesen játszható, csapatalapú lövölde lesz, aminek zárt bétatesztjére nyáron kerül majd sor. Az első tapasztalatok alapján a lényeges újítás sem marad el: az egymás közelében tábort vert csapattagok képesek egymás passzív képességeinek használatára, magyarán: ha a mesterlövész mellett fekszel, te is látod majd a fedezék mögött rejtőzködő ellenség körvonalát. Zárt bétateszt valamikor nyáron, részletes előzetes a következő Guruban.

BURNOUT CRASH

„Ebben az akciójátékban a játékosok közlekedési káoszok okozásával érhetnek el jutalompontokat. Felsőnézetes perspektívából kell a különböző rajzfilmszerű járművekkel (autók, kamionok, teherautók, buszok) karambolokat okozni. Minél nagyobbak a balesetek és az okozott kár, a játékos szorzóinak következtében magasabb pontszámot gyűjthet. A pályákon az ütközésekhez élethű hangeffektek és kisebb robbanások is társulnak a folyamatos narráció mellett (Cool, Maximum Carnage!). Egyes pályákon a játékos feladata a rendőri erők megfékezése és ripityára törése lesz, míg más esetekben túlméretezett repülők, tornádók, homárszörnyek és ufók repülhetnek át a képernyőn, minden járművet megsemmisítve az útjukban." XBLA és PSN Burnout készülőben? Az amerikai korhatár-besorolást végző ESRB katalógusa szerint igen!

FORZA MOTORSPORT 4

Bár a Gran Turismo és Forza Motorsport két különböző konzolgyártó istállóihoz tartozik, a Turn 10 idén ősszel presztízskérdést csinál a Forza 4 megjelenéséből – állításuk szerint a piacon lévő legtartalmasabb és legjobban kinéző szimulátort fogják tető alá hozni (ami a Forza Motorsport 3 amúgy is tekintélyes grafikai megjelenítését nézve igencsak dicséretes ambíció). A Kinect- támogatással felvértezett folytatás a széria minden tekintetben legteljesebb része lesz: 80 autógyártó több száz járművel képviselteti magát, a meglévő versenypályák mellé 5 vadonatúj is csatlakozik (Indianapolis mellett a híres Top Gear tesztpálya is bekerül a végleges változatba), és kibővült közösségi lehetőségekkel 16 fős online versenyeket vívhatunk.

TOP 5 HIÁNYZÓ ■ ÖT NAGY CÍM, AMI – BÁR MI ÖRÜLNÉNK – MAJDNEM BIZTOSAN NEM LESZ OTT AZ E3-ON

1 Habár már legalább 3 éve kalapálnak a Doom 4 különböző részein az id Software lelkes munkatársai, részünkről a RAGE megjelenéséig nem igazán számítanánk lényegi információkra a részleteit tekintve igen szigorúan titokban tartott játékról. Az ötödik számú id technológiát használó FPS szakít a Doom 3 hagyományaival, és más irányba viszi majd a sorozatot, ugyanakkor az ígéretek szerint a jellegzetes Doom-jegyek megmaradnak. Talán az idei QuakeCon már csepegtet némi információt ez ügyben is.

2 **Beyond Good & Evil 2**
A kalandos életű és hányattatott sorsú kultikus folytatás lassan vánszorog csak a célvonal felé. Ennek részben a készítői gárda minimálisan tartott létszáma, részben pedig a fontosabb projektekbe (Rayman Origins, Tin Tin) való bedolgozása az oka. Megnyugtatásul közöljük, hogy bár az idei kiállítástól is távol maradó projekt ugyan nem látványosan, de továbbra is készül, és ha idén nem is, de jövőre minden bizonnyal már sokkal több mindent elárulhatunk majd róla.

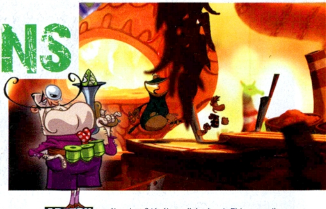
3 **Half-Life 3**
Nem lesz Valve Software jelenlét az idei E3 kiállításon – állt Doug Lombardi lelombozó levelében, percekkel a lapzártánk előtt. Az, hogy a Valve kitáncolt az epizodikus tartalmak mögül, szinte egyértelművé teszi, hogy a következő Half-Life egy teljes értékű, egész estés produktum lesz. A cég fejlesztési ciklusainak köszönhetően nem lennénk meglepve, ha csak a 2012 / 2013 periódusban jönne ki a végeredmény. Bővebb információkra mi a kora őszi szezonban számítunk.

4 **Metal Gear Solid 5**
Hideo Kojima mindösszesen az E3 előtti héten fedte fel, hogy nem számíthatunk az MGS5 megjelenésére egyik konferencián sem, ugyanakkor a széria jövőre esedékes 25. évfordulójára egy tartalmas meglepetéssel készül a mester. Talán egy teljesen felújított HD kiadás? Akarjuk. Most!

5 **Thi4f**
A Deus Ex: Human Revolution munkálatainak finisében botorság lenne a Square Enix részéről, ha idejekorán új bejelentéssel osztaná meg a potenciális vásárlói figyelmét, így még ha az egész világ várja is az újabb ínycsiklandó részleteket a modern köntösbe öltöztetett, belső nézetes Thief folytatásáról, belső informátorainknak köszönhetően úgy gyanítjuk, hogy a kiadó csak a kölni GamesCom kiállítás közvetlen közelében fedi fel konkrét terveit a játékkal kapcsolatban.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

RAYMAN ORIGINS



[ÍRTA W] **Idén végre klasszikus résszel és nem minijáték-gyűjteménynyel tér vissza Rayman. A veterán platformhős nemcsak a leglátványosabb, de talán az eddigi legjobb kalandjában vehet részt ősszel!**

Minimum egy nagyon jól képzett orvos, egy bivalyrúgásnyi erővel rendelkező defibrillátor, vagy épp egy vudu boszorkányasszony kell ahhoz, hogy a Rayman sorozat lehetőleg ne darabokban másszon elő a hullámsírból. Elvégre igencsak régen volt népszerű karakter: a kilencvenes évek közepén, Earthworm Jim és Jazz Jackrabbit társaságában ugyan még ő volt a sztár, de az ezredforduló után, különösen a 2006-os generációváltás környékén már a haknizás se jutott ki neki. Mert hiába indult Rayman epizódnak a Raving Rabbids, abból már az első se volt sem Rayman rész, sem platformer. Mázli, hogy vannak, akik nem felejtették el, sőt, feltett szándékuk, hogy visszategyék a térképre – rögtön az eddigi legjobb Rayman résszel.

EREDET

A Rayman játékokról azért jó értekezni, mert a legkevesebbnél is kevesebb erőt kell pazarolni a történet bemutatására – tulajdonképpen azért, mert sose volt neki, azon túl, hogy valakik valamit keresnek/üldözik a másikat. Ez már csak azért is megkönnyíti egy prequel gyártását, mert gyakorlatilag nincs olyan dolog, amit ne lehetne beletuszkolni, azt állítva, hogy „igen, így terveztük". Igen, úgy terveztük, hogy egy alkar és láb nélküli karakter legyen egy platformjáték hőse, mellé társnak pedig egy olyan lényt kapjon, aki úgy néz ki, mint egy túlszteroidozott rája, lábakkal. Kapóra jön: az Origins hivatalosan előzmény, ez lenne az a rész, amely elmeséli, honnan is indult Rayman a részről részre elborultabb kalandjaira.

A helyzet már csak azért is fura, mert ezt tömör, apró csomagba rejtett platformadag mutatta volna be: az Origins eredetileg kicsi, letölthető címnek indult,és csak később, az ötfős (!) fejlesztőcsapat kibővítése, na meg a bejelentése óta eltelt hónapok során vált teljes értékű, dobozos címmé. És ha azt is figyelembe vesszük, hogy ez tulajdonképpen a negyedik rész, akkor már különösen izgalmas a dolog, főleg, mert maga Michael Ancel csinálja, és ő azt csinálja, amihez ért: akár a saját szabályait is újraírja, és megpróbálja a lehető legszélesebb közönség számára élvezhető játékot elkészíteni. Ebben egyik fegyver a nehézségi szint, amely a korai Rayman epizódok egyik legkegyetlenebb ellensége volt: könyörületet ritkán gyakorolt, és megkövetelte a sokszori újrapróbálkozást. Az Origins az arany középutat választja, gyakorlatilag mindenben – pont egészséges mennyiségű kihívást nyújt, azt is több részre osztva. Alapjáraton még mindig platformjáték, de ki szeretné szolgálni azok igényeit is, akik a rejtett dolgok felfedezését és összegyűjtését kedvelik, sőt, azokét is, akik csak a pályák gyors befejezésére törekszenek.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
Platform

MEGJELENÉS
2011. november

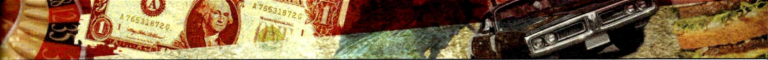
STÍLUSMINTA

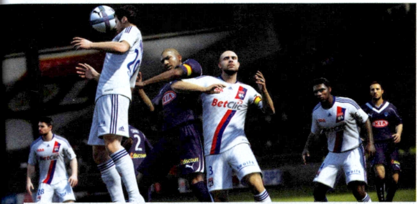
Rayman
1995 (UBISOFT)

Rayman2: The Great Escape
1999 (UBISOFT)

TÁRSASJÁTÉK

A különböző mentalitások nem zárják ki egymást, mert az Origins a sorozat történetében először hibrid modellel próbálkozik: épp annyira hangsúlyos benne a multiplayer, mint a magányos kalandozás. A lokálisan négy főt (az online támogatás sajnos még nem százszázalékos) támogató többszereplős rész Raymant, Globoxot és két teensiest terel az Origins tető alá, hogy azok együtt tudják le az akadályokat. Az együttműködésre szükség is lesz, hisz ilyenkor temérdek olyan feladat kerülhet elő, amit csak közös erővel lehet teljesíteni. Mindezt szemet gyönyörködtető stílus mellett. Az Origins valami csoda folytán kispadra küldi a hagyományos 3D-t, és egy egészen sajátságos, leginkább a Wii-s A Boy and His Blobot idéző rajzfilmes stílust vesz fel, amely úgy fest, mintha egy kifestőkönyv elevenedne meg – ráadásul mindez tökéletes HD felbontásban fut majd, ahogy egy meseszerű platformjátékhoz illik. Mert jelenleg az Origins is úgy tűnik, hogy mesés lesz!





ÚJ ÉV, ÚJ FOCI

FIFA 12

[ÍRTA W] **Ha új év, akkor új FIFA, tartja a mondás és a videojáték-szabályrendszer. A tavalyi fantasztikus rész után vajon van még hely a fejlődésnek? Ha a kanadai Electronic Artson múlik, akkor bizony igen!**

Sportjátékot vásárolni nem éppen a legbiztosabb befektetés: nincs még egy olyan játékstílus, amely a nyers értéket tekintve ennyire mélyre tud zuhanni egy év leforgása alatt. A kérdés ezért adott – ha egy minden évben új résszel jelentkező sorozat el tudja érni azt a csúcspontot, amikor már szinte nincs lehetőség újítani, merre tovább? Körülbelül ezt kell megválaszolnia a Fifa 12-nek, hiszen a tavalyi epizóddal a tartalom, a látvány és a kidolgozottság szerelmi háromszöge már elérte azt a pontot, ahonnét józszerivel már csak lefelé vezet az út.

ADATOK

KIADÓ
EA SPORTS

FEJLESZTŐ
EA CANADA

MŰFAJ
SPORTJÁTÉK

MEGJELENÉS
2011. Q3

STÍLUSMINTA

FIFA 11
2010 (EA)

FIFA 10
2009 (EA)

ÉDES HÁRMAS

A Fifa 12 újításai három jól elkülöníthető kategóriába sorolhatók: támadás, védekezés és erőhatás, ráadásul ezek is mind külön alkategóriára bonthatók. Ott van például rögtön az első, amely alatt nem feltétlenül csak a passzolgatás és a tényleges kapura rúgás érthető, de például az intelligencia is (ezt a Fifa 12 Pro Player Intelligence-nek hívja). Ez mindig is sarkalatos pont volt, mostantól pedig a társak tényleg figyelembe fogják venni egymást, például azt, ha az irányított csatár nagy erőssége a sprintelés és a ráfordulás – ekkor például előretolva, nem százszázalékos célzással adják tovább a lasztit, de ha azt érzékelik, hogy a célszemély veszélyzónába kerül, akkor inkább kivárnak addig, míg nem alakul ki biztos passzhelyzet.

A védekezés ennél talán sokkal jobban észlelhető átalakuláson megy át, hiszen tegye fel a kezét az, aki ne vesztett volna el ellenfélnek elvennie a labdát: olyan jelenetek is kialakulhatnak ezáltal, ahol a csatár szó szerint átcselezi/átugratja magát a becsúszó védők lábainak során, anélkül, hogy elveszítené a labdát. Ez persze annak is betudható, hogy az agresszív védekezést most már a taktikus meghátrálás váltja, a gépi játékosok az eddigieknél jóval hatékonyabban zárják le a támadók lehetséges útvonalait, csak és kizárólag akkor avatkozva közbe szereléssel vagy odarúgással, mikor arra már tényleg szükség van.

Bár az eddigi részekben szinte minden a tökéletest közelítette, úgy tűnik, idén is találtak az EA Canadánál még pár tucat javítanivaló funkciót

több száz labdát az alapvonalon egy rossz futás, gyenge passzolás vagy épp egy túlságosan agresszív ellenfél miatt. Az idei rész ezt úgy oldja meg, hogy a sprint és a jog alá berakja a közeli kontrollt, vagyis azt a helyzetet, amikor minimálisra zuhan a sebesség és százszázalékosan a labdakezelésre helyeződik át a hangsúly. Ez végre azt is megengedi, hogy védekezés közben is lehessen cselezni, ráadásul mozogva, így nem kell a pálya egy adott pontján lecövekelve várni és remélni, hogy csak nem csúszik be az a láb, elvéve a labdát.

FITNESZGURU

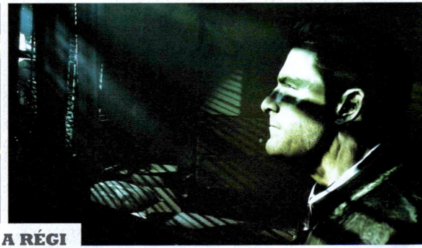
Becsúszik, de akkor bekapcsol az erőhatáshoz köthető összes változó – ez az a széles kategória, amibe minden más betusszolható, így például az automatikus szerelés kikapcsolása! A gépies, szinte mindig sikeres labdaszerzés kora ezzel véget ért, most már a jó időzítés és ritmusérzék, na meg persze a helyezkedés dönt arról, hogy sikerül-e vagy a játékosnak, vagy az

Ha pedig jön a rúgás akkor… általában elöl a játékos, néha a legkevésbé sem úgy, ahogy azt az ember várná. És igen, ez is változik, hiszen míg a Fifa 11 mindig egy pontot figyelt (azt, ahol a két test koccant), addig most már többet, így például egy kétlábas, szemből érkező becsúszásnál az sem elképzelhetetlen, hogy a másik szaltózik egyet a levegőben, vagy hogy a védő úgy sérül meg, hogy meghúzza a vádliját, kificamítja a bokáját. A sokkal hihetőbb és részletesebb sérülésmodell ezért jóval óvatosabb játékot kíván meg, hiszen akár egy meccs, kulcsfontosságú játékos esetén pedig akár egy szezon vagy kupa sorsa is függhet attól, hogy ki és mikor is kényszerül kényszerpihenőre menni.

A Fifa 12 elsősorban nem a játékmódok terén újít (hiszen ott már szinte mindent elért), hanem a dolgok mélyére ás, ahol bizony még van min javítani ahhoz, hogy ki lehessen mondani: ez a legtökéletesebb futballszimulátor. De ennyire közel még senki se volt ehhez!

DE KI LESZ AZ ÚJ BORÍTÓN?

Habár százszázalékosra semmiképp sem mondanánk, de az első kiadott képeken volt egy dobozkép méretű és annak a paramétereivel rendelkező kép Mats Hummelsszel. Az alig 22 éves hátvéd több mint tíz évet húzott le a Bayern Münchennél, 2009 óta azonban már a Borussia Dortmund sorait erősíti. A matematikai formula alapján felépített CPI lista szerint ő a világ ötödik legjobb védője, így mindenképp érdemes lesz figyelni, hogyan is alakul a feltörekvő, ambiciózus sztárjátékos karrierje!



KÖVÉREN ÉS SZAKÁLLASAN IS A RÉGI

MAX PAYNE 3

[IRTA BP] **A festményszerű illusztrációival, örökösen borongós, baljósan sötét időjárásával és a skandináv mitológia ihlette vízióival felvonuló Max Payne 10 évvel ezelőtti szinte fenomenális sikerét maga mögött hagyó Rockstar Games ezúttal egy verőfényes brazíliai metropoliszba kalauzol bennünket, ahol Max Payne kalandjai nem várt fordulatot vesznek...**

Nyolc év telt el a Max Payne második részének eseményei óta, nyolc év, mely drasztikus változást hozott Max életében. Rendőri karrierjét maga mögött hagyó, családját és barátait elvesztő, zilált és megtört hősünk Brazília legnépesebb városában, a 20 milliós São Paolóban találja magát, kopaszra borotvált fejjel, jócskán meghízva, a helyi szupergazdag üzlet- és érdekemberek privát biztonsági menedzsereként. Egyik ilyen ügyfele a tehetős ingatlanmágnás, Rodrigo Branco, valamint két öccse: Victor és Marcello (egy feltörekvő politikus, valamint egy örökös izgága partiarc). A teljesen hétköznapinak induló alapfelállás akkor vesz 180 fokos fordulatot, amikor Branco feleségét a Commando Sombre néven futó helyi bandák egyike túszul ejti, és csak hatalmas váltságdíj fejében hajlandóak szabadon engedni. Természetesen Maxre, a család biztonsági szakértőjére hárul a feladat, hogy az alkufolyamat és a túszcsere zökkenőmentesen alakuljon. Ehhez a történet szerint segítőtársakat is igénybe vehetünk, akik a történet során folyamatosan váltják majd egymást, így – bár a Max Payne 3 jelenlegi tudásunk szerint a hét lakat alatt őrzött többjátékos mód mellett főként az egyszemélyes kampányra fókuszál – mégiscsak lesz egy támpontunk a sokmilliós forgatagban.

A második rész hangulatos grafikus novelláit kiváltva egy némileg továbbfejlesztett, stilizált átvezető kapott helyet, kicsit olyan elképzelés szerint haladva, mint a 24 című tévésorozat osztott képernyős megoldásai. A bársonyos hangon dörmögő narráció azonban változatlan marad, hiszen többek között James McCaffrey, Max Payne eredeti szinkronhangja is visszatér, ezúttal azonban nemcsak a hangját, hanem teljes színészi játékát is kölcsönzi a karakterhez, hiszen jeleneteit Motion Capture technológiával rögzítették. Maga az akció marad a megszokott gyors, pörgős és rendkívül látványos jelenetekből felfűzött adrenalinbomba, annál is inkább, hiszen mivel ez egy viszonylag lineáris történetvezetésű eposz, nagyon nagy hangsúly helyeződik a helyzetek tökéletes, filmszerű kidolgozására. Így a fejlesztőcsapat minden részletre kiterjedő animációs fázismozgásokat alkotott – a színészeket immáron együttesen mozgatták, így interakcióba is kerülve egymással, nagyobb átéléssel játszhatták el szerepeiket, ráadásul a karakteranimáció is rengeteget finomodott, főként hogy Max is teljes mozgásszabadságot kapott. Behúzódhat, lapulhat, kúszhat, fedezékbe vonulhat (ezáltal rengeteg animációs fázist kellett rögzíteni számára, amit a NaturalMotion Euphoria rendszerének továbbcsiszolásával értek el). A Rockstar Vancouver csapata roppant büszke arra, hogy a Max Payne várhatóan rálicitál majd a Red Dead Redemption amúgy sem szegényes kidolgozottságára, így legalább a minőségi ugrás legalább akkora lesz, mint a GTA IV és a konzolos western kaland között volt.

ADATOK

KIADÓ
Rockstar

FEJLESZTŐ
Rockstar Vancouver

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2011

STÍLUSMINTA

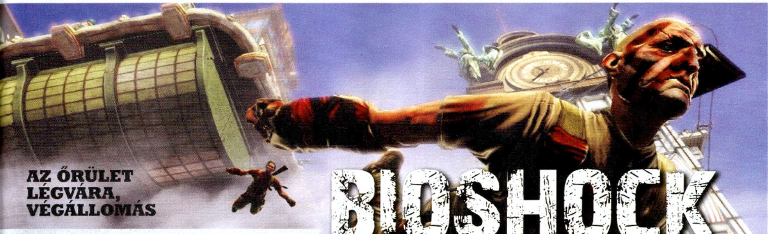
Max Payne
2001 (G.O.D.)

Max Payne 2
2003 (ROCKSTAR)

Noha az első képek és információk alapján ijesztő irányt vett a Max Payne harmadik része, a most kapott anyagból tisztán látszik, hogy nincs mitől félni

Ha már a Red Dead Redemption szóba került: a játékos fegyverkészlete is John Marston lehetőségeit idézi (többféle típusú fegyverből, többfajta változatot is magunknál tarthatunk), sőt, a játékos egyidejűleg két eltérő fegyvertípust is használhat. A számos változás ellenére azért maradnak ismerős részletek is a játékban, így például a kultikus Bullet Time természetesen visszatérő eleme lesz majd a játéknak, mint ahogyan a Bullet Camera is, vagyis a kilőtt lövedékeket akár testközelből követve lehetünk szemtanúi a becsapódásának. Az igazi csavar azonban mégiscsak a történet meséléséből adódó idővonal-borulástól várható: a Max Payne 3 ugyanis, ha csak részleteiben is, és több szakaszra bontva, de mindenképpen beszámol róla, hogy mi történt hősünkkel az elmúlt 8 év során. Visszatérő helyszínek és karakterek segítségével szinte minden fontosabb momentum visszaköszön majd valamilyen formában, úgyhogy még akár a briliáns finn alkotógárda nélkül is pislákol a remény, hogy a széria tovább folytathatja diadalmenetét akár São Paolón keresztül is. A PC Guru szerkesztősége az L.A. Noire briliáns teljesítménye okán abszolúte bizakodó állásponton van – leghamarabb az év végén kiderül, beválnak-e a jóslataink, illetve félelmeink...

Bár Max sokat változik, a játéktól nagyjából ugyanazt kapjuk: sötét hangulat és fékevesztett akció, a legendás Bullet Time effekttel



AZ ŐRÜLET LÉGVÁRA, VÉGÁLLOMÁS

BIOSHOCK INFINITE

[ÍRTA W] **A víz alól a felhők közé. Már csak egy év van hátra az új, mindent alaposan felforgató BioShock megjelenéséig – vajon sikerül megismételni az óceánmélyi birodalom csodáját az égben is?**

Egy Ken Levine játékban nem feltétlenül az a legfurább, hogy egy komplett város lebeg a föld felett, hogy az egyik főszereplő képes a semmiből komplett vonatvagonokat előhívni vagy épp halottakat feltámasztani. Sőt, talán még az se csapja ki a biztosítékot, mikor minden tizedik percben feltűnik egy steampunkos, fogaskerekekből és gőzhajtású alkatrészekből összetákolt gigantikus madár – hanem hogy a BioShock Infinite-ben emberek vannak. Élő és nem feltétlenül őrült, de gyilkos hajlammal rendelkező szuicid korcsok.

UP

A helyzet változatlan: a BioShock Infinite még mindig 2012-t célozza meg, és továbbra is az első BioShock szellemiségét követő, nem feltétlenül az akciót, sokkal inkább a narratívát és a morális döntéseket előtérbe toló FPS lesz. A leírás talán kissé körülményes, de szükséges, hiszen hagyományos belső nézetes lövöldeként nehéz lenne eladni az Infinite-et. Főleg, mert nem az – ez már akkor nyilvánvaló lesz, mikor elsőként nyílik meg a semmiben lebegő Columbia képzeletbeli ajtaja, és feltűnik az első embertömeg. Ez már csak azért is fura, mert sem a System Shockban, sem a BioShockban nem nagyon volt ilyen helyzet – mind Rapture, mind a Von Braun fedélzetére archeológusként, a már lezajlott konfliktusok után érkezett a játékos, itt viszont még javában zajlanak az események.

A Bioshock első két részének kihalt helyszínei után az Infinite-ben nem a történet végére érünk oda, bár a lényeg ugyanaz: menekülj, és úszd meg élve

Mit jelent ez a gyakorlatban? Javarészt a „Shock" játékoktól idegen helyzetek tömkelegét – olyanokét, ahol nem feltétlenül a frontális támadás a legjobb, és ahol nem kell minden helyzetet összecsapásokkal megoldani. Kiváltképp azért, mert továbbra sem tudja senki, hogy miért is annyira fontos a két főszereplő (különösen Elizabeth), miért akarja a lányt holtan látni az egymással küzdő két frakcióból minimum egy, és hogy miért is képes a lány szó szerint a semmiből dolgokat teremteni.

Ez ráadásul nemcsak látványelem, de a játékmenet szerves része is – Elizabeth meghatározott pontokon, de kizárólag kifulladásig hozhat segítséget. Például az ellenfelek fejére pottyanthat egy addig nem is létező vonatvagont, az útra dobhat egy fedezéket nyújtó szekeret, vagy épp felhúzhat egy automatizált gépágyút.

Maga Elizabeth sem tudja, hogyan is képes mindezekre, és az erejét se nagyon tudja irányítani – a két főhős ilyenkor kénytelen rögtönözni. Az Infinite harcai nagyon erősen emlékeztetnek a BioShockéra, hiszen fedezékrendszer híján Columbiában is a halálos tűzharcok döntenek életekről és sorsokról, de a plazmidokhoz hasonló különleges képességek (például egy agresszív varjúsereg) azért komoly előnyt tudnak nyújtani az azokat használni képes oldal számára. Különbség leginkább a dinamikában tapasztalható, ami elsősorban annak köszönhető, hogy egy helyben maradni szinte lehetetlen: DeWitt, a lányt mindenáron megmenteni akaró nyomozó szinte mindig többszörös túlerővel kénytelen szembenézni, így állandóan mozgásban kell lennie – még jó, hogy bármikor ráugorhat az egész Columbiát behálózó vasútra és annak síneire!

ADATOK

KIADÓ
TAKE-TWO

FEJLESZTŐ
IRRATIONAL GAMES

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

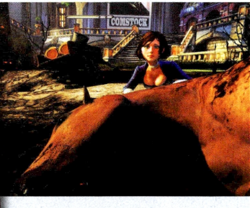
STÍLUSMINTA

BIOSHOCK 1
2007 (2K GAMES)

BIOSHOCK 2
2010 (2K GAMES)

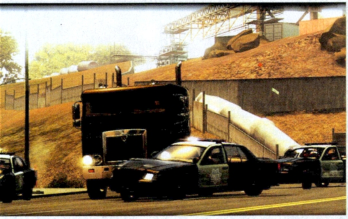
MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE

Még mindig rengeteg a kérdőjel, és még mindig kevés a válasz: ez annak is betudható, hogy az Infinite közel sincs kész, maga az Irrational is inkább kísérletezik, mint konkrét munkát végez. De ha számításba vesszük azt, hogy a BioShock is az utolsó évében állt össze, és hogy a Ken Levine vezette csapat nevéhez eddig kizárólag kultklasszik játékok köthetők, akkor már biztos, hogy nincs miért félni. Maximum csak akkor, ha a semmiből előbukkan egy száguldó vonat egy, az égben lebegő város felett!



Elizabeth szinte biztosan nem látta „A lovakat lelövik, ugye?" című filmet...

„Az igazi hazafinak nincs miért félnie az Énekesmadártól" – minket azért nem győzött meg a plakát



FEJBEN ERŐS

DRIVER SAN FRANCISCO

[ÍRTA BP] **A 70-es évek nagy mozijainak, híres autós üldözéses jeleneteinek és világának állított nagyszerű emléket 12 évvel ezelőtt a Driver sorozat, ami a 16 milliós összeladás ellenére is csúfos mélyrepülésbe kezdett. A folyamatot megállítandó a Ubisoft Reflections 5 éve készül a méltó visszatérésre – most pedig megnézzük, hogy milyen esélyekkel.**

Úgy tűnik, hogy a különböző szakmai médiumok által megkongatott vészharang értő fülekre talált a fejlesztőcsapat berkein belül, hiszen a tavalyi finoman szólva is visszafogott és rengeteg kivetnivalót maga mögött hagyó E3-szereplés után idén egy szinte teljesen átalakított, fess és pofás Driver: San Francisco prezentációt láthattunk. A leghangsúlyosabb változást a vizuális stílus tekintetében tapasztaltuk: a pasztellszínű, fakó látványvilág helyett a hatásos filterekkel játszó vizuális arculattervezők ezúttal a markáns sárga-fekete kombinációval rátapintottak a lényegre. A helyszín: San Francisco, amit javarészt az a közel 335 kilométernyi úthálózat és töméntelen látnivaló alkot, amit a város alapos modellezése alkalmával alakítottak ki a játék fejlesztői. Az utakon 120 különböző licencelt jármű fut, a márkák változatossága mellett (Aston Martin, Dodge, Shelby, Pagani) a típusokban és az évszámokban is tapasztalhatunk eltérést, tehát jó irányban haladunk a kiváló vezetési élmény biztosításához (műszerfalnézettel vagy anélkül).

A történet szerint Tanner és Jericho, a Driver univerzum két nagy ellenlábasa ismét visszatér, hogy aztán rögtön a játék elején kialakuló szerencsétlen körülményeknek köszönhetően Tanner balesetet szenvedjen, és ezáltal táptalajt biztosítson a Driver: San Francisco szokatlan alapfelállásának. Egy rajtaütésszerű támadás következtében kedvenc rendőrünk kómába esik, ebből következően pedig az agylebenyeiben lezajló események kezdenek elrugaszkodni a valóságtól… A „shift" fantázianéven bemutatott új elem segítségével a városban közlekedő bármilyen járműbe egy szempillantás alatt átülhetünk – mindösszesen egyetlen gomb lenyomására lesz szükségünk, hogy kiválasszuk a képernyőn látható járművek közül, melyikkel szeretnénk folytatni az utunkat. A Google Earth madártávlati perspektívájából szemlélve a forgalmat láthatjuk azt is, hogy mely járművek tartalmazhatnak izgalmas mellékküldetéseket (egy tanulóvezető bőrébe bújva például hajmeresztő mutatványokat bemutatva kell halálra ijesztenünk az oktatónkat), amik teljesítése esetén jutalmul úgynevezett akaraterő pontokat kapunk, ezzel is elősegítve felépülésünket a kómából (a shift használatával egyébiránt sikeresen kiiktatták a sokak által kritizált gyaloglási lehetőséget a játékból). A játék zenei betéte is meglehetősen impozánsnak mondható: a James Bond filmek hangzásvilágának is otthont adó Pinewood Studiosban készül a 60 licencelt zenei szám keverése.

A Ubisoft nem először gondolja újra egy fontos játékát: a tavalyi negatív kritikák nyomán majd' egy évig reszelték az alapokat, mielőtt idén a közönség elé álltak

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Refelctions

MŰFAJ
autós akció

MEGJELENÉS
2011. 09. 02.

STÍLUSMINTA

Driver
1999 (GT INTERACTIVE)

Driver Parallel Lines
2007 (UBISOFT)

Visszatérő vendégként üdvözölhetjük a Film Director módozatot is, mely segítségével minden küldetés tetszőleges kameraállásból megszemlélhető, és a beépített videoszerkesztő segítségével szinte végtelenített mélységekig megvágható. Ezeket természetesen fel is tölthetjük a játék hivatalos oldalára, így a legmerészebb üldözéseinket vagy hajmeresztő mutatványainkat a világ szeme elé tárhatjuk. Újdonság még a 10 különböző multiplayer módozat alkalmazása is, ezekben a legelvetemültebb módokon küzdhetünk egymás ellen, vagy akár egymást segítve is, úgyhogy a szórakozás garantált. A látottak és tapasztaltak alapján a Driver: San Francisco rátatált a helyes útra, a vezetés valódi élményére fókuszálva, a Bullit vagy a The Fast and Furious jeleneteiből merítve tartalmas és látványos órákra számítunk mellette.

FÁKLYÁSMENET JAPÁNBAN

TOMB RAIDER

[ÍRTA BP] **Karl Stewarttal, a Tomb Raider márkamenedzserével még az E3 előtt találkoztunk, hogy láthassuk Lara újjászületésének pillanatait, és kifaggassuk mindarról, amit a Crystal Dynamics-nál eddig hét lakat alatt őriztek.**

Valahol ott hagytuk magára a magányos amazont a PC Guru 2011/2 számában, amint első felfedezőtúrája alkalmával épp egy borzasztó hajótörést próbál túlélni Japán partjainál. Gyötrelmes megpróbáltatások közepette, heroikus küzdelemben sikerül túlélnünk az első pár képsort, amint égő ruhában zuhanunk egy tetemekkel és csontvázakkal teli feneketlen verembe – ahonnan az omladozó barlangrendszer kanyargós útvesztőiben és vízzel teli tárnáiban kell megtalálnunk a kiutat a szabadba. A fizikai elemeket is felvonultató logikai fejtörőkkel tűzdelt prezentáció során nem tudtunk szó nélkül elmenni a lélegzetelállító grafikai megvalósítás mellett sem. Ritkaságszámba megy, amikor ennyire eggyé válhatunk a karakterrel: pillantásaiból és rezdüléseiből szinte mindent kiolvashatunk, remegő hangján egyszerre hallani a kétségbeesést és az eltökéltséget, a mozgásával pedig egyszerre elszánt, mégis bizonytalan. Rengeteg a közelkép, amit filmszerű, pörgős és adrenalinpumpáló vágásokkal igyekeznek élvezetessé és hatásossá varázsolni – és talán nem árulok el nagy titkot azzal, ha bevallom, hogy mindez messzemenőkig sikerült is nekik.

A túlélés persze önmagában nem lenne túlságosan izgalmas egy tehetetlen és folyton menekülő főhőssel, így kisvártatva megalkothatjuk majd első fegyverünket: egy számszeríjat, de szert tehetünk egy jégvágó csákányra is, sőt, később lőfegyverünk is lehet majd. Ehhez azonban fejlesztenünk kell tulajdonságainkat és képességeinket, valamint sokszor bizonyos tárgyak megfelelő kombinációjára lesz szükségünk ahhoz, hogy túléljük ezt a nem mindennapi kalandot. A táborhelyeket minden nagyobb csomópontban megtalálhatjuk – itt egyebek mellett a már bejárt területekre is egy gyors levágással bármikor visszatérhetünk. Az első ilyen teljesen nyitott és szabadon bejárható terület egy kisebb őskori szentély köré épített, elhagyatott törzsi emlékhely lesz, ahol újfent jelesre vizsgázik a játék alatt duruzsoló Crystal Engine, hiszen a szakadó esőben pislákoló mécsesek, a csuromvizes farkasbunda és az eső áztatta ruhaszövetek is elképesztő részletességgel bírnak. Kisvártatva a hajó kapitánya, az ex-tengerészgyalogos Conrad Roth is feltűnik, akit a környéken ólálkodó farkasok alaposan megkóstoltak. Itt kerül elő a nyomozáshoz kitűnően alkalmazható Survival Instinct: ennek segítségével egyfajta röntgenkép ábrázolja a hasznos útvonalakat, és a tanácstalan kalandorok számára használható tárgyakat. Minthogy a farkasok lábnyoma a hegyekbe vezet, nincs más választásunk, mint hogy a nyomukba eredjünk. A használaton kívül álló bodegákra szinte bármilyen irányból felkapaszkodhatunk (akárcsak az Assassin's Creedben), és az egymásra eszkábált épületek között is szinte tetszőleges sorrendben közlekedhetünk (ráadásul a helyszíneken több lehetséges útvonal közül is választhatunk). A hegyorom tövében húzódó barlangban megismerkedhetünk a harcrendszer alapjaival, hiszen egy egészségügyi csomagra való vadászat közben mögénk settenkedő farkas leszúrásához bizony embert próbáló reflexek szükségeltetnek (a szabadon használható fegyverek mellett sokszor ezekben az irányított jelenetekben lesz szükségünk arra, hogy határozottan cselekedjünk).

Már az első, meglehetősen sűrű félórában kiderül, hogy nem egyszerű ráncfelvarrást, hanem az alapoktól újraépített játékot kapunk valamikor 2012-ben

ADATOK

KIADÓ
Square-Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
Akció

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Tomb Raider
1996 (EIDOS)

Tomb Raider: Underworld
2008 (EIDOS)

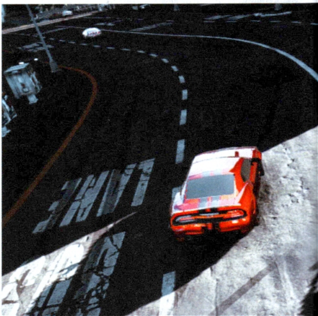
Ám mindez még csak a kezdet, hiszen a játék megközelítőleg 20 órányi játékideje alatt töviről hegyire megismerkedhetünk a sziget további titkaival, őshonos lakosaival és elképesztő feladványaival. Nemhiába várjuk már most tűkön ülve a 2012-es megjelenést.

Az első művészi munkák megjelenésekor sokan fennakadtak azon, hogy a fiatalkorában meglehetősen visszafogott méretekkel rendelkező Lara vajon hogy válik a mindenki által ismert kebelcsodává – a fejlesztők is észbe kaptak, és tessék, a második eresztésen már van mit nézni

FÉKTELEN FINNEK

RIDGE RACER UNBOUNDED

[ÍRTA CHOCHO] **A Ridge Racer sorozatról mindenkinek az eszeveszett arcade száguldás ugrik be, s az is konzolon, lévén hogy PC-n mind ez idáig nem tette tiszteletét a széria. Most viszont a japánok meggondolták magukat, és egy kifejezetten PC-s csapatra bízták a folytatást.**



Mielőtt azonban rátérnénk az Unbounded ismertetésére, beszéljünk egy keveset magáról a Ridge Racer jelenségről, csak hogy mindenki képben legyen, miről is van szó. Nem szégyen, ha valaki sosem hallotta a sorozat címét, mert nagyon réginek és nagyon japánnak számít. A Ridge Racer még játéktermekben kezdte pályafutását 1993-ban, onnan egy évre rá tért át az első Playstationre, majd maradt is a Sonynál egészen a 2005-ös, hatodik részig, ami Xbox 360-ra is megjelent, hogy aztán a legfrissebb, 2006-os Ridge Racer 7 megint csak PS3-on legyen elérhető. Stílusát tekintve voltaképp az arcade autóverseny fogalmának iskolapéldájáról beszélhetünk. A fékezés itt kész öngyilkosság, a hangsúly a minél ügyesebb csúsztatáson van, na meg a csaló, tényleg ellenséges és tökéletes íven autózó ellenfeleken, akik a legkisebb hibát is csúful megtorolják, mert kilöknek, és onnantól kezdve semmi esély nem marad az első helyezett beérésére. PC-n az ilyesmi ritka madár (sőt, konkrétan egyetlen példa sem jut az eszembe), de még konzolokon sem fogadja tárt karokkal a nép, így az RR már évek óta rétegjátéknak minősül, amit az elvakult japán rajongókon kívül nem sokan vásárolnak meg. Talán ezt a hozzáállást elégelte meg a jogtulajdonos Namco, és ezért adta a finn, kifejezetten PC-s autós játékokra specializálódott Bugbearnek az Unbounded című rész fejlesztését. A csapat a zseniális szimulátortól kezdve (Rally Trophy) a vicces roncsderbiig (Flatout-sorozat) mindent csinált már, szóval a szakértelem adott. A kérdés már csak az, hogy mit kezdenek a srácok egy olyan licenccel, mint a Ridge Racer...

A japánok konzolos játékát egy finn csapat változtatja át úgy, hogy a világot is érdekelje – magyarán a siker érdekében az újraírt alapokra amerikás máz kerül

AUTÓ HATÁROK NÉLKÜL

Először is, nem árt tisztázni, hogy a Namco úgy adta a Bugbear kezébe a játékot, hogy

A drift talán az egyetlen elem, ami változatlan fontossággal kerül át a régi Ridge Racerből az új, nyugatiaknak is kényelmes változatba

csináljon vele a csapat, amit csak akar, aztán a japánok eldöntik, hogy jó sült-e ki belőle. Ezek után a finneknek se kellett több, kidobtak az ablakon mindent, amit a sorozatból ismerünk, és letettek az asztalra egy Split/Secondre emlékeztető autórombolást. A Ridge Racer Unbounded lényege ugyanis, hogy minél látványosabban amortizáljuk a környezetünket, ezzel nehezítve meg az ellenfelek dolgát. Vezetés közben narancsszínű ikonokat pillanthatunk meg, melyeket aktiválva épületeket dönthetünk össze és hidakat robbanthatunk fel. Aki mögöttünk autózik, az jó eséllyel ott helyben befejezi a versenyt, aki pedig előttünk van, retteg, hogy mi lesz, ha végül megelőzzük, és őt is elintézzük. A Split/Seconddal szemben viszont nem előre letárolt rombolásokról van szó, hanem minden egyes alkalommal véletlenszerűen dőlnek majd össze a pályaelemek, hála a Bugbear sokéves tapasztalatának a reális fizika leprogramozása terén. Bizony, ez már nem az a letisztult, gyors, mégis elegáns versenyjáték, hanem egy agresszív, brutális inkarnáció, „egyenesen az arcunkba", hogy a fejlesztők szavaival éljek. Az új stílus persze új várost is követel, az eddigi kalandjainknak helyet biztosító Ridge Cityt Shatter Bay váltja, ami egy amerikaiasabb metropoliszt jelent: olyan az egész, mintha csak a Tolvajtempó című film alapján rajzolták volna. Tele van nyitott, széles utakkal, amiket mindenféle art deco épületek és gyárak öveznek, adózva ezzel a példaként állított New Yorknak és Chicagónak. Hát igen, a rajongók joggal érezhetik magukat szembeköpve.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Bugbear Entertainment

MŰFAJ
Versenyjáték

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Split/Second
2010 (DISNEY)

Blur
2010 (ACTIVISION)

FELEJTSD EL A RIDGE RACER CÍMET

Persze erre is van megoldás. A bekezdés feletti idézet például a készítőktől való, mert szerintük a fanatikusoknak sokkal könnyebb elfogadni a játékot, ha simán Unboundedként hivatkoznak rá. S lám, ha így nézzük a dolgokat, egy érdekes autóverseny képe rajzolódik ki, mely nyomokban azért emlékeztet az RR sorozat bizonyos pillanataira. Itt van mindjárt a driftelés, amit a korábbi részek legfontosabb játékelemének is nevezhetnénk. Az RR-ben ugyanis nincs fékezés és nincs lassú kanyar. Ha a pálya úgy kívánja, egyszerűen oldalra kapjuk a kormányt, kicsapva a verda farát, és bizakodunk, hogy a jó szögben csúszunk az útra, különben kezdhetjük is újra a versenyt. Ugyan az Unboundedben újraírták a fizikát és a vezetési modellt, a drift legalább olyan fontos, mint régen, sőt, a civil forgalom és a rendőrök megjelenése miatt talán minden eddiginél több funkcióval bír majd. A zsarukról egyébként egyelőre nem sokat tudni, csak azt, hogy lesznek, na meg hogy a játék hivatalos bemutatkozó trailere az illegalitás fogalmát fejtegeti, utalva egyfajta lázadásra, ami egyébként süt az egész játékból. További érdekessége a driftnek, hogy ezzel tölthető fel az autó „ereje" (csak „powerként" hivatkoztak rá), a különböző rombolható elemek pedig csak akkor aktiválódnak, ha megfelelő mennyiségű energia van a tankban. De persze ilyenkor sem engedhetjük el a kormányt kárörvendő vigyorral az arcunkon, ugyanis az összedőlő épületek ránk is veszélyt jelentenek, csak a lassított idő segítségével szökhetünk meg saját csapdánk elől. Hogy ez többjátékos módban hogyan működik majd, egyelőre rejtély, sőt, a multiról csak annyit árult el a Bugbear, hogy az NFS Autolog rendszeréhez hasonlatos közösségi szolgáltatást építettek köré, amit már előbb kitaláltak, mint azt az EA bemutatta volna. Akár így volt, akár nem, az ötlet jól működhet egy ilyen taktikus játékban, főleg, hogy az RR szeret az idővel szívatni minket.

WELCOME TO RIDG... JA, NEM...

S hogy minderre mikor számíthatunk? Nos, hivatalos megjelenési dátummal nem szolgált a Namco, de azt egyértelművé tették, hogy 2012 előtt semmiképp sem lesz kész a játék. Ez persze nem baj, úgyis túl sok a kérdés még, melyeknek egy részére persze választ adhatott a közelgő E3 is, de speciel a rajongóknak nem árt időt hagyni a lassan csöpögő információk értékelésére. Mi PC-sek persze nem sokat érzékelünk ebből a feszültségből. Számunkra a Ridge Racer maximum egy érdekfeszítő hümmögést jelenthet, hisz teljesen más stílusú játékokhoz szoktattak bennünket, és különben sem billentyűzet- vagy kormánybarát az állandó, már a nevetségesség határára húzott driftelés. Akik viszont konzolon is játszottak az elmúlt tíz évben, tuti találkoztak a sorozattal, és akár utálták, akár imádták, volt véleményük róla. S bizony ez az a tulajdonság, amit az Unbounded látatlanban is örököl a közel húszéves címtől. A klasszikus részekért rajongó játékosok egy része gyűlöli majd, és ezért beszél róla, azok viszont, akik nem szerették az eddigi irányvonalat, vagy épp egy kis újdonságra vágynak, szeretni fogják, és ezért beszélnek róla – a lényeg, hogy mindenki jól jár, a Namco pedig dörzsöli a tenyerét, mert ügyesen hozza vissza a köztudatba az egyik legrégebbi brandjét. Reméljük, hogy a PC-s társadalomnak ez csak jót jelenthet.

LEZÁRUL EGY KORSZAK

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

[ÍRTA CHOCHO] Miután az Infinity Ward kiadta a Call of Duty 4-et, az egész játékipar megváltozott, és azóta talán a GTA az egyetlen olyan brand, ami felveheti a versenyt az Activison óriásával. Az MW3-at tízmilliók várják: sikerülhet-e átugrani a léc felett?

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Infinity Ward Sledgehammer Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 11. 08.

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

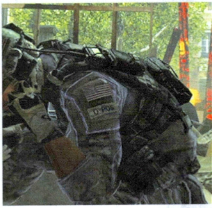
CoD: World at War
2009 (ACTIVISION)

A kérdés már csak azért is sarkalatos, mert tavaly attól zengett a játéksajtó, hogy az Infinity Wardot alapító Jason West és Vince Zampella elhagyta a céget, méghozzá meglehetősen botrányos körülmények között. A két főnököt megannyi IW-s fejlesztő követte azok új csapatába, a Respawnba, míg az Activison ott maradt a vízben a Modern Warfare 2 folytatásának mérhetetlen súlyú terhével. A tavalyi Black Ops persze megmutatta, hogy a kiadó azért még mindig ereje teljében van, ha CoD-ról beszélünk, de az MW más tészta, az maga a Szent Grál, ha az FPS ipart vesszük szemügyre. Épp ezért az Activison nem is várt az E3-ig, már most bemutatta a folytatást, hogy leesett állakat és kismillió kérdést hagyjon maga után, és az utóbbiak nagy részére bizonyára csak az őszi megjelenéskor kapunk választ. Addig viszont még sok idő van hátra, szóval nem árt kicsit közelebbről is szemügyre venni minden idők legtöbb pénzt termelő játéksorozatának legújabb sikervárományos tagját.

A fejlesztők kreatívabb része távozott, ráadásul a konkurensek is állva hagyták a sorozatot – ennek ellenére az Activision nekivág: harcba hívja az egész világot

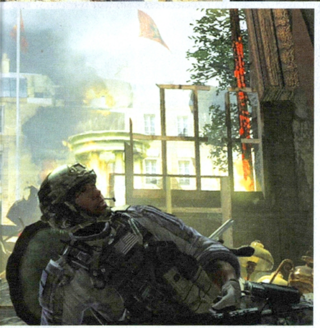
„FIND MAKAROV!"

Bár a Call of Duty sorozat inkább a többjátékos módra koncentrál, lássuk először az egyjátékos kampányt, mely a 2007-es CoD 4 óta zajló ruszkis történetet zárja le. A második rész rosszfiúja, a nacionalista Makarov sikeresen ugrasztotta össze a világ nagyhatalmait, így gyakorlatilag kitört a harmadik világháború. Egy ilyen mértékű konfliktus persze nem korlátozódik egy-egy sivatagos közel-keleti országra, hanem Európától kezdve Ázsián át egészen Amerikáig terjed, áthelyezve ezzel a sorozatban eddig inkább vidéken tartott háborús övezetet az érintetlenül hagyott nagyvárosokba. A játék főszereplői egyébként most is a bajszos SAS tiszt,



Párizs, Berlin, New York – a világháború mindenhova elér, senki nincs biztonságban

A rögzített géppuskaállások és az AC-130-as pusztító arzenáljának használata megmarad, csak most porlepte afgán faluk helyett Manhattan és Párizs jól ismert látványosságait simogatjuk meg picit



Price kapitány és az amerikai John „Soap" MacTavish Task Force 141 tag, akiknek nemcsak hogy az oroszokkal, de még saját, a háborút kissé félreértelmező honfitársaikkal is meg kell küzdeniük, ha biztonságos jövőt szeretnének teremteni. Bár a forgatókönyv nagy részét homály fedi, esélyes, hogy az előző részekből ismert szereplők közül felbukkan pár túlélő, mint ahogy a sorozat védjegyévé vált hősies dramaturgiából is bőven kijut a csillagos kék-pirosat lobogtató végkifejletig. Amit biztosan tudunk, azt az Infinity Ward kreatív stratégája, Robert Bowling árulta el egy, a napokban tartott, zártkörű londoni demó prezentáción: „A Modern Warfare 3-ban új szintre emeljük a széria skáláját. Olyan városokba repítjük el a játékosokat, mint London és Manhattan, de emellett Európába, Oroszországba, Afrika egyes részeire és a Himalájára is ellátogatunk. Ez egy olyan háború, ami tényleg az egész világon átível."

Nos, azt hiszem, ez mindennél jobban összefoglalja a lényeget. Amit eddig mutattak a játékból, az egy kétpályás verzió volt, melyben pont New York üzleti negyedét és London belvárosát lőhetik majd halomra a játékosok – nyilván nem véletlenül ezt a két helyszínt emelte ki Robert a nyitóbeszédben. A New York-i „Fekete kedd" elnevezésű pálya magán hordozza a klasszikus Modern Warfare-formula összes szeretett, vagy épp utált tulajdonságát. Egy erősen scriptelt, urbánus akcióorgia az egész, amin gyorsan végig lehet rohanni, a felfedezésre semennyi időt sem szánva. Most részletesen elmesélhetnénk a helikopteres lezuhanást és a szatócsbolti ütközetet, de talán érdemesebb kitérni rá, hogy itt látható először is a korábban is pletykált, ténylegesen rombolható környezet pár összeomló felhőkarcoló és a rakétáit bőszen mellélövő helikopter segítségével. A második pálya ennél még mozgalmasabbnak mutatkozik, hiszen a nyílt háborús terület helyett a civilekkel teli Londonban játszódik. Bár itt sem kínál túl sok szabadságot a játék, a szint második felét kitevő metróalagúti fogócska egy terroristákkal tömött vonat után egy SAS katonák vezette teherautó volánja mögül (nagy levegő!) igen impresszív összképet nyújt, főleg, hogy egyes megállók tele vannak bámészkodó, munkába siető angol úriemberekkel. Annyi tehát már a mindössze félórás bemutató után is leszögezhető, hogy a Modern Warfare 3 nem kísérletezik, hanem inkább biztonságos talajon maradva próbál behízelegni a rajongóknak, méghozzá sikerrel.

KI FEJLESZT MICSODÁT?

Az Infinity Ward ugyanaz a cég, mint korábban, csak épp a két alapítótag és nagyjából ötven dolgozó lépett le – az Activision azóta rehabilitálta a vállalatot. A Sledgehammer Games az IW-vel karöltve az egyjátékos módon dolgozik, míg a multiplayert a Raven Software fejleszti rendkívüli titkolódzás közepette. S hogy minek egyetlen játékhoz három fejlesztőcég? Valószínű, hogy a kiadó így szeretné biztosítani az IW főnökökkel együtt elvesztegetett tehetséget. A siker azonban kétséges: az új Medal of Honoron két csapat dolgozott, és mi lett belőle...

„A MÚLT ELLENSÉGEI A JÖVŐ HŐSEI"

Technikai fronton a Modern Warfare 3 elvileg ugyanazt az IW-engine nevezetű motort használja, mint a második rész, illetve a tavalyi Black Ops, az eddig látott képsorok viszont kristálytisztává teszik az időközben eszközölt fejlesztéseket. Először is sokkal több tereptárgy fér el a pályán, így az eddig is mozgalmas események még gyorsabban pöröghetnek a sok robbanó autóroncs és összedőlő épület miatt. A fent már említett rombolhatóság egyébként valószínűleg csak bizonyos pontokon él, tehát nem kell Battlefield-szintű pusztításra számítanunk. Ez persze nem baj, a Call of Duty maradjon csak olyan, amilyennek szeretjük, azaz gyors és adrenalinpumpáló. Ami még leszűrhető, hogy a mesterséges intelligencia ezúttal sem megy át változásokon, vagyis a játék inkább az ellenfél mennyiségével igyekszik elvenni a jófiú nyugatiak kedvét a világbékétől, mintsem észérvekkel. Lehetne nyafogni vagy épp elégedetlenkedni, de a Modern Warfare sosem ezekről szólt, hanem az ügyesen injektált drámai képsorokról (emlékezzetek csak vissza a második rész repteres mészárlására) és a terrorizmus embertelenségének egyedülállóan sikeres ábrázolásáról. Már csak az kérdéses, hogy az ehhez szükséges tehetség adott-e a két csapatban. Ezt sajnos az eddigi bemutatók alapján képtelenség eldönteni.

A JÖVŐ HÁBORÚJA

Most pedig, hogy kitárgyaltuk az egyjátékos módot, jöhet... a feketeleves: a multiplayerről semmit sem árultak el a készítők, így ezzel kapcsolatban kénytelenek leszünk feltételezésekbe bocsátkozni. Ami szerintünk biztosan visszatér, az a zombi mód, mert hatalmas népszerűségnek örvend, és kár lenne ezt a lufit kidurrantani. Várható továbbá egy kooperatív kampány rész, hisz ilyesmivel már a Modern Warfare 2 is kísérletezett, és egészen biztos, hogy a szintén bevált perk- és fejlődési rendszert is felhasználják a folytatásban. Hogy ezen túl viszont mi várható, az rejtély, valószínű, hogy csak az E3-on fogunk többet megtudni (akit tehát érdekel, annak irány a PC Guru Online!). Ezzel mondjuk nincs is semmi gond, kár lenne minden puskaport ellőni, főleg úgy, hogy a megjelenés sokára, november közepére várható. Mi nagyon kíváncsiak vagyunk a Modern Warfare 3-ra, annál is inkább, hisz az Infinity Ward a kiherélése óta nem mutatott semmit sem, és sokan vannak, akik kételkednek a brigád maradékának tehetségében. Abban viszont a lelke mélyén mindenki egyetért, hogy a játék így is, úgy is hatalmas siker lesz, és több tízmillió darabban kel majd el. Reménykedjünk, hogy megérdemelten...

FÖLDALATTI MOZGALOM

METRO LAST LIGHT

[ÍRTA BP] **Az ukrajnai fejlesztőcsapat tavaly megjelent és meglepetésszámba menő sikereket elért Metro 2033 projektje után nem kellett sokat várni a folytatás bejelentésére sem, mi pedig ott voltunk az elsők között a világon, hogy személyesen merüljünk el a Metro: Last Light rejtelmeiben.**

A kamera lassan pásztázik végig a horizonton, így van időnk, hogy alaposan szemügyre vegyük a pusztítás nyomait, amit a 20 évvel ezelőtti nukleáris katasztrófa hagyott maga mögött. A posztapokaliptikus világ kelet-európai ábrázolása sokkal nyersebb és brutálisabb, mint nyugati társaik: kihalt betondzsungel, roncsokkal elárasztott sugárutak, félig vagy porig rombolt épületek. Az állandó felhőréteg takarása miatt napsütés sincs, és az élővilág is teljesen átalakult, csak a legszívósabb egyedek maradtak talpon – ők is csak azért, mert mutálódtak. A Dmitry Glukhovsky azonos című regénye nyomán készült Metro 2033 javarészt azt a kilátástalan, klausztrofóbiaszerű érzést lebegteti meg a moszkvai betonrengetegben, ami egy világégés következtében szakadt az orosz fővárosra. A sugárzásnak köszönhetően az emberiség maroknyi túlélői a menedékhelyként is funkcionáló metróalagutakban és -állomásokon húzták meg magukat. Artyom nevű főhősünk is egyike azon föld alatt kialakított apró városok lakóinak, ahol hosszú évtizedekre berendezkedve élik hétköznapjaikat a túlélők. A frakciókra bontott nemzedékek és hitvallásuk szerint elkülönülő csoportok mellett a sötétségből táplálkozó idegen lények is veszélyforrást jelentenek a békés polgárokra, Artyom feladata pedig az lesz, hogy leszámoljon a fenyegetéssel, és újra békét hozzon az emberiségnek.

A Metro: Last Light igyekszik az előd által kitaposott ösvényen maradni, és ugyanazt a nyomasztó, kilátástalan és a túlélőhorrorokra jellemző félelmetes érzést kelteni, mint a Metro 2033. Ugyanakkor a rajongói és vásárlói visszajelzések folyamatos monitorozásával máris rengeteg területen finomítottak a folytatásban (ezek közül a legjelentősebb talán a közelharc és a fegyverek animációjának és kezelésének csiszolása, a másik pedig a konzekvensebb és koherensebb sztorivezetés, és filmszerű, akciódús beállítások alkalmazása volt, jóval fejlettebb mesterséges intelligenciával egyetemben). A PC Guru olvasói előtt debütált verzió azzal is folytatni kívánja az első rész hagyományait, hogy a lehető legrészletesebb grafikai kidolgozást és hihetetlen minőségű fény- és árnyékeffekteket produkál – a készítők kifejezték abbéli reményüket, hogy a Last Light is mérföldkő lehet a benchmark piacon, ahogyan a Metro 2033 volt. Ezért talán nem is meglepő, hogy a megtekintett változat egy minden hájjal megkent PC-s kópia volt.

A Last Light az elődök által lefektetett irányvonalat követve a posztapokaliptikus világ legrosszabb napjait mutatja be, ahol a túlélés maga a győzelem

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
4A Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

S.T.A.L.K.E.R Shadow of Chernobyl
2007 (THQ)

METRO 2033
2010 (THQ)

A zsilipekkel és biztonsági szelepekkel védett különböző metróállomások között közlekedve bármikor belefuthatunk az egymással harcban álló helyi alakulatokkal, így hangsúlyos szerepet kap a játékban a lopakodás és a taktika is, amihez még a fizikai motor is asszisztál: akár a pókhálók fedte villanykörtét is kicsavarhatjuk, hogy még kevesebb fényforrást biztosítsunk ellenfeleink számára. A célszemélyek mögé lopózva bajonettünkkel hangtalanul végezhetünk ellenlábasainkkal, de egyáltalán nem kötelező erejű a settenkedés, ha úgy tetszik, bármelyik pillanatban előkaphatjuk a gépkarabélyunkat, hogy pusztító sorozásba is kezdjünk. A lövésekkel járó zaj miatt persze számolnunk kell a többiek fokozott figyelmével is, így ilyenkor érdemes a sötétebb, árnyékosabb helyeket keresnünk, vagy akár fedezékbe is vonulhatunk. Igaz, ezzel csínján kell bánnunk, hiszen a fedezékrendszer rombolható, így az oltalmazó védvonalainkra leadott lövések viszonylag rövid idő alatt ripityára törik még a legedzettebb betontömböket is – szerencsére

X-RAY

Megfelelő magabiztosságról tanúbizonyságot téve, miután a S.T.A.L.K.E.R. alapító-programozói a játék befejezése előtt elhagyták a GSC Game World berkeit, 4A Games néven saját stúdiót alapítottak. Nem kellett sok idő, hogy volt munkaadójuk a forráskód újrafelhasználásával rágalmazza meg őket, az X-RAY motor alkotói azonban riposztjukban azzal vágtak vissza, hogy a DirectX 11-et és teljes konzolgenerációt támogató fejlesztésük mérföldekkel többet tud, mint az otthagyott csapat technológiája. Ennek ellenére a S.T.A.L.K.E.R. második is része gőzerővel készül az eredeti alkotógárda maradékával.

A föld alatt az emberek vannak sokan, a felszínen meg a ránk leselkedő veszéllyel gyűlik meg a bajunk – erre mondják, hogy semmi sem jó

ezt mi is eljátszhatjuk az ellenfeleinkkel... A fizikai motor azonban remekül vizsgázik: szinte bármire tüzet nyithatunk, illetve lerombolhatunk, az apró tábortűz felett lógó bográcsra lőve például himbálózásra bírhatjuk azt, de akár az alatta megrakott kis hasábfákat is szétkaphatjuk, melynek hatására kialszik az addig lobogó láng. Ez a fajta részletesség végigvonul a teljes játékon, számos taktikai manőverre adván lehetőséget.

A játék remekül kezeli a nagyobb tömegeket is, nem ritka, hogy akár 100 különböző karakter is megfordul egyetlen nagyobb helyiségben, ugyanakkor örömmel konstatáltuk, hogy mindezt rezzenésmentesen kezeli az engine. A lopakodás ellensúlyozásaként a nyílt sisakos harcba is bepillantást nyerhettünk: éppen egy ellenséges bázison próbáltunk elvegyülni, amikor egy bámészkodó kiszúrt bennünket – hirtelen ránk zúdítva ezzel a komplett fegyveres állományt. Menekülőre fogtuk a dolgot, és igen intenzív adrenalinfröccs keretein belül egy szűk folyosón, majd egy kisebb piactéren kellett átvágnunk, hogy becsúszva átjussunk a lezáródó zsilipkapu alatt. Már éppen fellélegeztünk volna, üldözőink azonban újra a nyomunkra akadtak, így bevetettük magunkat az egyik itt parkoló bányakocsiba, és az alagút felé kormányoztuk azt. Ebben a jelenetben egy segítőtársat is kapunk, aki a vezetéssel lesz elfoglalva, amíg nekünk a párhuzamos sínpáron érkező haramiákat kell leszednünk. A kocsikon lobogó fáklyákból ránk vetülő fény vagy a lepattanó lövedékek szikrái bámulatos hatást keltenek, hát még ha berobbantjuk az oldalsíneken parkoló vonatokon található gyúlékony hordókat... További érdekesség, hogy át is ugorhatunk üldözőink vagonjaiba, sőt, a mellettünk száguldó hatalmas metrószerelvénybe is bevehetjük magunkat, ahol a fedezékrendszer vizsgázik ismét jelesre. A bemutató egy látványra és méretre is impozáns robbanással ér véget, de házigazdáink szerint ez csupán ízelítő volt abból, hogy mit is tartogathat még a teljes repertoár.

A nyomasztó, sötét, piszkos és szűk alagutak ellensúlyozásaként a játékos kijuthat a felszínre is, ahol a sugárszennyezésnek köszönhetően kizárólag gázmaszkban közlekedhet. A hatalmas, nyílt terek lehetőséget adnak a felfedezésre, és a megmaradt épületek is megmászhatók – ugyanakkor vigyáznunk kell a szabadon kóborló vadállatokkal, hiszen a fertőzés következtében halálos erejű amorf lények is leselkedhetnek ránk. A Metro: Last Light tehát egy pörgős, akciódús és igen látványos egyszemélyes kampánymódot ígér, ugyanakkor nem feledkeznek meg a többjátékos módozatokról sem – a fejlesztés korai szakaszainak köszönhetően azonban a készítők bővebb részletekbe még nem bocsátkoztak. A látottak alapján bátran kijelenthetjük, hogy az első rész kedvelői biztosan örömüket lelik majd a folytatásban is, és a csapat ígérete szerint a felrótt hibák kiküszöbölésével az eddig távol maradóknak is tartalmas szórakozást garantálnak. Jegyeket, bérleteket!

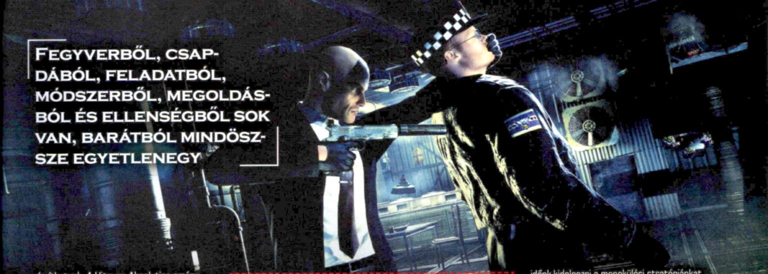
Az, hogy a metrók alagútját átmeneti légoltalmi pincének is tervezték eredetileg, még nem jelenti azt, hogy a nukleáris háború túlélői kényelmesen, gond nélkül élhetnek ott...

Az esőcseppek melankolikus lassúsággal kopogtatnak az elhagyatott chicagói főkönyvtár ablaküvegén. Borús, baljós éjszaka ez, ahogyan a Hitman: Absolution címképernyőt szemléljük az IO Interactive koppenhágai stúdióiban – ahová elsőként a világon a PC Guru stábja nyerhetett bebocsátást –, hogy exkluzív bepillantást nyerhessünk az 5 éve készülő folytatás rejtelmeibe. Christian Elverdam és Tore Blystad játékelemekért felelős direktorok társaságában volt lehetőségünk többször is végigjátszani az első felvezető missziók egyikét – mely ugyan csak egy pre-alpha fázisban lévő, PlayStation 3-as változat volt –, a látványvilág és a játékmechanika már így is káprázatos. A készítők ennek ellenére nem felejtik el számítógépes gyökereiket sem: a PC változatban magasabb felbontású textúrákra, átdolgozott fény- és animációs rendszerre, valamint billentyűzetre szabott irányításra is

HITMAN
ABSOLUTION

[ÍRTA BP]

EXKLUZÍV HELYSZÍNI TUDÓSÍTÁSUNK KERETEIN BELÜL KIDERÜL, HOGY MIÉRT LESZ 2012 AZ ELSZAPORODÓ ELEGÁNS FEKETE ÖLTÖNYÖK, VÉRVÖRÖS PRIMŐR NYAKKENDŐK ÉS FEKETE SELYEMKESZTYŰK ÉVE!



Fegyverből, csapdából, feladatból, módszerből, megoldásból és ellenségből sok van, barátból mindösszesze egyetlenegy

számíthatunk. A Hitman: Absolution amúgy is magasabb szintre emeli a sorozat szinte minden aspektusát, az alapoktól újraírt, második generációs Glacier engine pedig csak hab a tortán.

A történettel kapcsolatban igen titokzatosnak bizonyuló házigazdáink sejtelmesen annyit árultak el elöljáróban, hogy kedvenc kopasz ügynökünk ezúttal tejesen váratlan és új, valamint sokkal személyesebb kihívásokkal néz szembe, mint eddig valaha. Nem elég, hogy a város összes rendőri szerve a nyomában van, még munkaadó ügynöksége is ellene fordul. Így lesz az üldözőből üldözött, aki megriadt vadként próbálja felgöngyölíteni az ellene indított hajtóvadászathoz vezető szálakat. Az egyetlen személy, akiben megbízhat és akire támaszkodhat, Diana Burnwood, régi kapcsolattartója, akivel bár számos közös kalandon estek át, személyesen még sohasem találkoztak. Talán az Absolution e tekintetben is változást hoz kettejük kapcsolatába... Továbbá feltűnik egy igen komplex, titokzatos üzletember, Blake Dexter is, aki számos karakterrel egyetemben a történet egészén végigvonuló motívum lesz. Ez szintén meghatározó eleme a sorozatnak: a részletesen kidolgozott szereplők kölcsönhatásai egymásra és a történet egészére, melyet akár mi magunk is befolyásolhatunk közbeavatkozásunkkal.

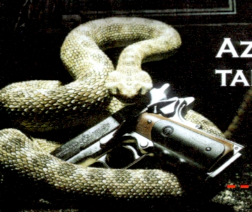
Profi arcjáték

Az 10 hollywoodi nagyágyúkat és technikát vonultatott fel a Hitman: Absolution átvezető jeleneteihez – a dán stúdió munkatársai az Avatarban használt technológiával is dolgozhattak a Giant Studios műtermeiben. A többek között Keith Carradine és Marsha Thomason segítségével életre keltett szereplők színészi játékát a hangfelvételekkel egyszerre rögzítették, amik tökéletesen illeszkednek a játék komplex, sötétebb tónusú történetmeséléshez. „Mivel ezúttal több központi karakterrel dolgozunk, mint eddig, fontos volt számunkra, hogy mindezt a lehető legmagasabb színvonalon tudjuk prezentálni" – avatott be bennünket a döntés hátterébe Tore Blystad, a játék direktora.

Halálsoron

A játék tehát egy chicagói könyvtárban indul, ahol a már említett nyitóképernyő egy tapodtat sem mozdul a csuromvizes homlokzati üvegről. Ügynökünket azonban ez egy cseppet sem zavarja abban, hogy szó szerint berobbanjon az ablakon keresztül. A csörömpölésre beáramló rendőri alakulatok elől a sötétben meghúzva magunkat tökéletes rálátásunk nyílik majd a hatalmas aulára, így van időnk kidolgozni a menekülési stratégiánkat. Akárcsak az előző részekben, itt is számos alternatív útvonal közül választhatunk, hiszen csak rajtunk múlik, hogy az erőszakmentes és észrevétlen lopakodást vagy a gondolkodás nélküli, szemtől telibe akcióorgiát választjuk. Akárhogyan is cselekszünk, először is fegyvert kell szereznünk, hiszen megváltozott körülményeink miatt puszta kézzel kezdjük a játékot – így a több tucatnyi rendőr zseblámpáinak (félelmetesen élethű) árnyékában a felső emeleti karéjon kellett meghúznunk magunkat, hogy kifigyeljük a megfelelő időpontot a cselekvésre. A szétszóródó kopók közül az egyik, társaitól kissé messzire sodródott egyenruhást ártalmatlanná tehetjük: mögé lopózva egy erőteljes mozdulattal kitekerjük a nyakát. A testet ezután – ha rendelkezésre áll megfelelő eszköz – akár el is rejthetjük, vagy egy kiesőbb helyre mozgathatjuk, de mivel ezúttal túl nagy zajt csapnánk vele, ezt most nem kockáztatjuk meg. A sorozatra jellemző fanyar fekete humor már az első pillanatokban megmutatkozik, ahogyan felfigyelünk néhány szereplő egymás között zajló beszélgetésére, hiszen mi másról is társaloghatna két fakabát, mint hogy milyen felesleges időhúzás is az olvasás, pláne egy könyvtárban...

Hogy egérutat nyerjünk magunknak, a könyvtárban szerteszéjjel heverő tárgyak között keresgélve hamarosan egy elektromos kábelre bukkanunk – ami csupán az első példája a felhasználható eszközök tárházának, hiszen gyakorlatilag bármilyen talált tárgy alkalmas lesz erőszak alkalmazására –, így érdemes mindig alaposan körülnéznünk a helyszíneken. A világítást biztosító elektromos kapcsolószekrényben maradandó károkat okozva ugyan újra felhívjuk magunkra a figyelmet, a könyvtárra boruló szürke félhomályban azonban ismét könnyebben elvegyülhetünk. Hogy ellenfeleink gyűrűjében ne érezzük magunkat



Az előző részek tartalmából

Gyönyörűen komponált szimfonikus zenére kivitelezett művészi gyilkosságokat szimuláló játék még soha nem volt olyan sikeres, mint a dán fejlesztésű Hitman-széria. A 10 milliós eladásokat produkáló és a világ különböző tájain megforduló sorozat kéjes eleganciával, utánozhatatlan fekete humorral, ezüsttálcán kínálja fel egy bérgyilkos szerepét a játékosnak.

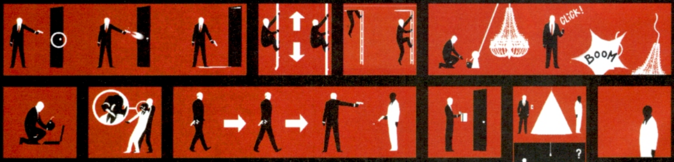
Hitman: Codename 47
MEGJELENÉS: 2000
A széria nyitórésze, mely kitaposta az ösvényt a későbbi folytatások számára. 640509-040147 (becenevén 47) egy genetikai kísérlet során létrehozott tökéletes gyilkológép, akit arra képeztek ki, hogy elvégezze a kormányok által egy titkos ügynökséghez küldött piszkos megbízásokat (mely legfőképpen körözött bűnözők likvidálását jelenti).

teljesen kiszolgáltatottnak, a készítők az Assassin's Creed Eagle Vision rendszeréhez hasonlóan egy Instinct nevű funkcióval álltak elő, mellyel nemcsak a közelben lévő ellenfelek teljes járőrútvonalát és mozgásait láthatjuk, hanem a továbbjutásban segítségünkre lévő egyes tárgyakat is. E fejlesztés segítségével sokkal egyszerűbben tervezhetjük meg a soron következő lépéseinket (a teljes pályatérkép ugyanis a képernyő alsó részén látható apró minimappá redukálódott). Az Instinct mód tulajdonságai azonban itt még nem érnek véget, hiszen minden álruha (mert ugye nincsen Hitman-játék a védjegyéül szolgáló álcák végeláthatatlan sora nélkül) egyedi tulajdonsággal bír: így a rendőrruha speciális hatása, hogy limitált ideig észrevétlenül beolvadhatunk társaink csoportjába. Persze vigyáznunk kell az álruhákkal is, hiszen lesznek egyes frakciók, akik nem különösebben rajonganak egymásért, így könnyen lehet, hogy bár üldözőink elől sikerül elmenekülnünk, mások pont ránk akaszkodnak, és tüzet nyitnak a gúnyánk miatt. Ráadásul az Instinct használata közel sem végtelenített, így a nehézségi fokozattól függően kétszer is meg kell gondolnunk, hogy mikor és hol használjuk el (feltölteni a klasszikus értelemben vett lopakodással és sikeresen végrehajtott hangtalan mozdulatokkal tudjuk – a legelvetemültebb fokozaton azonban ez a funkció gyakorlatilag nem is létezik).

Agyban nagy

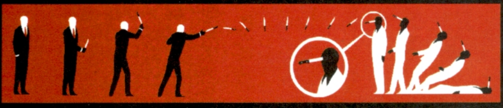
A könyvtár olvasótermének auláját ellepő járőröző rendőrök zseblámpáinak kereszttüzében megfelelő kihívás lesz a vakfoltok megtalálása, ehhez azonban remek segítséget nyújthat a képernyőn felvillanó indikátor, mely azt jelzi, hogy kinek a látóterébe lépünk be, vagy éppen ki. Hogy bepillantást nyerjünk ellenfeleink gondolataiba, a mesterséges intelligencia programozásáért felelős Ulf Johansen íróasztalához fordulunk, aki örömmel avat be bennünket a stúdión belül csak G2 néven emlegetett motor AI vonzataiba. A komplett ráncfelvarráson átesett, gyakorlatilag teljesen újraírt engine immáron minden karaktert külön individuumként kezel, így a fejlesztők belső szerkesztőjében egy kattintással kijelölhető bármelyik ellenséges karakter is, akinek akár teljes életútja nyomon követhető. Láthatjuk, mit érzékelt a környezetéből (gyanús neszek, elmozdult tárgyak, hiányzó kollégák, célpontok vizuális azonosítása), és hogy ennek hatására milyen lépéseket tehet (felszólítás megadásra, fedezék keresése, erősítés hívása, erőszak alkalmazása, likvidálás). Az AI önmagában is próbálja a legideálisabb lehetőségeket megkeresni (összehangoltan támadnak vagy éppen védekeznek), azonban a pályaépítők segítségével további támpontokat kaphatnak, hogy melyik irányból milyen fedezékek bizonyulhatnak optimálisnak számukra. Egy átellenes monitoron éppen ezt látjuk: az egyik pályaépítő bőszen jelölgeti egy napfényes, sivatagi porfészek opcionális fedezékként

Bár a pályán mindenfelé találni gyilkolásra képes eszközöket, végső esetben marad a legegyszerűbb megoldás



A halál ezer arca

A kis piktogramok tökéletesen visszaadják a játékos lehetőségeinek sokszínűségét az egyes helyzetek megoldására: gyakorlatilag az egész környezet egy hatalmas játszótérré alakul, ahol a fényekkel, hangokkal és tárgyakkal egyaránt számolhatunk (és persze előfordulhat, hogy stratégiailag kombinálható a megtévesztés és a figyelemelterelés is). Kedvenc esetünkben egy zöldfülű, cigarettázáson kapott rendőr háta mögé lopakodva, majd őt megragadva élő pajzsként használhattuk a társaival szemben, akik érthető okokból nem mertek lőni bajtársukra, így egérutat nyerhettünk a szorult helyzetből (a túszokat megölhetjük, de a galamblelkűek megállhatnak az elkábításnál). Egy másik esetben a felfüggesztésekhez akasztott lánc ellövésével okozhattunk maradandó sérüléseket, miután a hatalmas csillárszerkezet maga alá temette az alatta álló rendőr urakat. Persze a biztos fedezéket rejtő árnyékos helyek mindig jól jönnek, ha meg kell húznunk magunkat, de egy-egy szem előtt hagyott élettelen tetem is remek figyelemelterelő megoldás lehet.



Hitman: Silent Assassin

MEGJELENÉS: 2002

A sorozat második részének legfőbb üzenete, hogy nincs megváltás 47 számára. Hiába a szicíliai idill, az önmaga békéjét kereső bérgyilkos nem tud se megbékélni, se elszakadni a múltjától, így egy rövid intermezzo után tovább folytatja az ügynökségtől érkező bérgyilkosságokat a világ különböző országaiban.

Hitman: Contracts

MEGJELENÉS: 2004

Egy különös kísérlet a sorozat életében, amelyben a megsebesített Hitman fura hallucinációi alapján újrajátszhatjuk a széria addigi legemlékezetesebb pillanatait, kronológiailag megfordított sorrendben. A folyamatosan szakadó esőben a történet szinte tapodtat sem mozdult, erre egészen a negyedik részig kellett várnunk.

Hitman: Blood Money

MEGJELENÉS: 2006

A legkiforrottabb és legemlékezetesebb epizód, melyben az amerikai elnök elleni merénylet megakadályozásán kell munkálkodnunk, miközben konkurens ügynökségek is az életünkre törnek. Közvetlen kapcsolattartónk, Diana segítségével azonban sikerül túlélnünk a hajmeresztő kalandokat és megmenteni az ügynökséget az összeomlástól.

használható teljes kelléktárát. A rozsdás olajoshordók, épülettartó pillérek, vagy elhagyatott autóroncsok akár számunkra is menedékhelyként funkcionálhatnak, annál is inkább, hiszen bár a jelentősen modernizált irányítás és könnyítés ellenére a legnehezebb fokozaton elérhető legnívósabb „Silent Assassin" értékelés továbbra is megköveteli a nesztelen és észrevétlen lopakodást, a gyilkosságoktól való távolmaradással egyetemben. A fedezékekben való tartózkodáskor igen hasznos, hogy egyetlen gombnyomásra megkerülhetjük a sarkokat, illetve amennyiben van ilyen a közelben, azonnal átszökkenhetünk a következő fix búvóhelyre is.

A SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN

Filmszerű, nagyszabású jelenetekben a Hitman: Absolution esetében sem lesz hiány, annál is inkább, mivel a G2 remekül kezeli a szintkülönbségeket is – így akár egy peremről lógva is a mélybe ránthatjuk ellenfeleinket, de akár egy kiszögellésről mögéjük kerülve is ártalmatlanná tehetjük őket. Persze ezek mind eltörpülnek majd azoknál az átvezető jeleneteknél, ahol úgy érezhetjük majd, mintha John Woo (a lassítások és a fehér galambok királya) és Michael Bay (a dinamikus kameramozgások és hatalmas robbanások szakértője) szerelemgyereke állna a képzeletbeli kamera túloldalán.

Közben színhelyet váltunk, és a soron következő jeleneteket már Frans Galschiøt Quaade és Jens-Peter Brodersen hangmérnökök és zeneszerzők irodáiban nézzük végig, hiszen a hangforrások és zenei betétek ezúttal is igen fontos részét képezik majd a történetnek (az effektek jelzik, ha biztonságban vagyunk, vagy ha veszély leselkedik ránk, de speciális dallamok tűnnek fel akkor is, ha valamilyen szignifikáns cselekedetet hajtottunk végre). Miután hatalmas elánnal sikerül rárobbantanunk a

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA

Hitman: Codename 47
2000 (EIDOS)

Hitman: Blood Money
2006 (EIDOS)

Az álcák használata most is fontos, azonban vigyázni kell, nehogy egyenruhában jelenjünk meg egy füves buli közepén

könyvtár teljes csillárszerkezetét a minket követő rendőrökre, egy szomszédos épület tetőterében húzzuk meg magunkat. A rendőrségi helikopter azonban hamar kiszúrja kivillanó kobakunkat a feldúcolt postagalambketrecek mögül, és a PETA éktelen felháborodására fittyet hányva tüzelésbe kezdenek. A pattogó, feszes ütemekre szanaszét robbanó és szálló galambok, ketrecek, valamint tollak (ugye megmondtuk, szakasztott John Woo) kereszttüzében sikerül átérnünk az épület túloldalára, ahol a zenei betét ritmusváltása jelzi, hogy biztonságba értünk. A tetőtérben lévő rendőrök egyikétől kölcsönzött álruhában egy hamisítatlan hippirezidenciába toppanunk – a tiltott kenderültetvények és párás tekintetek össztüzében azonban nehéz eldönteni, hogy ki is lepődött meg jobban. Mindenesetre a falakra aggatott „Fuck Cops" feliratú plakátok nem hangzanak túl rózsásan jövőképünkre nézve, így míg legtöbbjük az ablakban áhítozik a kiérkező rendőrautók szirénáinak látványára, maradék társaik bepánikolva próbálják lehúzni a marihuána-ültetvényt a klotyón keresztül. Cserepestül.

Az elegancia mindig fontos, hiszen ki gyanakodna egy öltönyös úriemberre?

Nekünk elég csak felkapnunk egy vízipipát, hogy távozásunkkor az ajtóban rostokoló fakabátokat ártalmatlanítsuk.

A rendőri erősítés kiérkezésekor Instinct módban ugyan egy ideig elvegyülhetünk a lépcsőházat ellepő egyenruhások között, utána azonban más álcalehetőségek után kell néznünk. A pályaszakaszokon elszórtan jelenlévő további rejtőzködési pontok (esetünkben egy fánkkal megrakott asztal) segíthetnek, hogy észrevétlenül teljesítsük a küldetéseket.

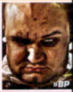
HÁRMAN PÁRBAN

A küldetés egy forgalmas metróállomáson ér véget, ahol a több száz, a képernyőn egyszerre mozgó civil közé elvegyülve rázhatjuk le üldözőinket véglegesen. A tömeg speciális szerepet kap majd a játék során, több interakció is kötődik majd hozzájuk, vendéglátóink egyelőre azonban mélyebben nem kívántak nyilatkozni a részletekről. Szintén hallgatás övezte a konkrét helyszíneket – mindösszesen annyi bizonyos, hogy az államokban több várost is felkereshetünk, de az elődök ismeretében nem lennénk meglepve, ha az ügyek felgöngyölítésekeppen ismét bejárhatnánk jó pár kontinenst. A fegyverarzenál pontos méretéről szintén csak találgatni tudnánk, de általánosságban elmondható, hogy minden nagyobb fegyvergyártó ismertebb típusa helyet kap majd a felhozatalban (továbbfejleszthető változatban), és a tereptárgyak is számos variációban tűnhetnek fel (melyekből a játék remek felvezető kampányában előkerült Drawstring Double Dong Dildo Bag in Starry Night Blue tűnik a legpikánsabbnak mind közül).

Hogy vajon a számtalan hidegvérű gyilkosságot elkövetett főhősünk megváltást kaphat-e valaha, azt nehéz lenne megállapítanunk. Azt azonban már most bátran kijelenthetjük, hogy a Hitman: Absolution úgy fogja megújítani a sorozatot, hogy mindeközben teljes hű marad a gyökereihez, mindezt 2012-es színvonalon. Kívánhatnánk ennél többet?

www.pcguru.hu/1978

» A látottak alapján az elmúlt öt év nem a pihenéssel telt, a Mini Ninjas mellett bőven jutott erő az IO-nál arra, hogy a Hitman az őt megillető résszel térjen vissza.



»BP

PRO
A grafikai fejlődés és játékosbarátabb irányítás következő szintre emelheti a Hitman-sorozatot.

KONTRA
Azonban jó pár részlet még hiányos, hogy összeálljon a teljes kép.

Ha valaki azt mondja nekem három évvel ezelőtt, hogy a Ubisoft olyan sorozatot kreál az Assassin's Creedből, amely évente jelentkezik új epizódokkal, akkor valószínűleg felhorkanok, és arról kezdek magyarázni, hogy a rövid fejlesztési idő miképp teszi tönkre az amúgy jobb sorsra érdemes játékokat. Mostanság persze már másképp gondolkodom, hiszen a Ubisoft Montreal a csalódást keltő első rész után képes volt gatyába rázni a szériát, a második részt egy évvel követő Brotherhooddal pedig azt is bizonyították, hogy egyetlen év alatt is lehet minőségi folytatást gyártani. Abban valószínűleg mind egyetértünk, hogy Ezio második nagy kalandja az Assassin's Creed család legütősebb darabja, ám könnyen meglehet, hogy az ősszel érkező Revelations még az ott tapasztaltakat is bőven felülmúlja.

EZIO, HARMADSZOR

Még mi magunk (mármint a PC Guru szerkesztőség) is azt hittük, hogy Ezio Auditore kalandjai végleg lezárultak a Borgia hatalom felszámolásával, és idén már a (valódi) harmadik részt kapjuk a sorozatból, ám a Ubisoft úgy gondolta, hogy van még mit elmesélni a derék itáliai életéből, így a bevezetést (ACII) és a tárgyalást (ACB) követően most megkapjuk a méltó lezárást is.

1511-ben járunk, miután Ezio leszámolt minden ellenfelével, az első részben megismert Masyafbe utazik, hogy felkutassa Altair Ibn La'Ahad elveszett könyvtárát. A helyszínre érkezve kiderül,

Assassin's Creed Revelations

IDÉN ŐSSZEL ISMÉT ÚJ EPIZÓDDAL BŐVÜL AZ ASSASSIN'S CREED SOROZAT, AZONBAN MÉG MINDIG NEM A HARMADIK RÉSZT KAPJUK, HANEM EZIÓT KÍSÉRHETJÜK EL AZ UTOLSÓ NAGY KALANDJÁRA.

hogy egy rendkívül erős ereklye bújik meg a lezárt könyvtár mélyén, ami ha a templomosok kezébe kerül, lehetőséget ad számukra az assassinok elpusztítására és a világ feletti hatalom megszerzésére. A titkos könyvtár megnyitásához öt kulcs szükséges, és a Revelations elsődleges küldetése, hogy az idővel versenyt futva még a templomosok előtt megszerezzük a szükséges kulcsokat, amelyek egytől egyig Konstantinápolyban találhatók.

A DOLGOK SŰRŰJÉBEN

A hiteles történelmi háttér most is fontos szerepet játszik a cselekmény alakulásában, és a XVI. század eleje igencsak viharos volt, mind az Oszmán birodalom, mind a központjának számító Konstantinápoly történelmében. Ezio érkezésekor a város és a birodalom ura a betegeskedő, de még mindig vasmarokkal irányító II. Bajazid, aki Ahmet fiának kívánja átadni a hatalmat. Másodszülötte, Szelim herceg azonban szintén a trónra igyekszik, és a történelmi ismereteimre, illetve arra az információra támaszkodva, miszerint Szelim fia, Szulejmán (aki 1521-ben áttör Nándorfehérvárnál, és 1526-ban megsemmisíti a magyar sereget Mohácsnál) Ezio egyik legnagyobb szövetségese lesz, talán nem túlzás azt állítanom, hogy szinte biztos, hogy hősünknek komoly szerep jut majd az egyik legnagyobb oszmán palotaforradalom véghezvitelében. Unatkozni tehát nem fogunk, és nem csupán az apja távollétében uralkodó Ahmet herceggel gyűlik majd meg a bajunk, hanem a városban földalatti szervezetként működő, a korábban emlegetett kulcsok után kutató templomosokkal is.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal és további csapatok

MŰFAJ
sandbox akció

MEGJELENÉS
2011. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (UBISOFT)

Assassin's Creed II
2009 (UBISOFT)

AZ OSZMÁN BIRODALOM SZÍVÉBEN

Ahogy azt már a Brotherhoodban megszokhattuk, a történet nagyrészt ezúttal is egy hatalmas helyszínre koncentrálódik majd, méghozzá az Európa és Ázsia közti kapocsként funkcionáló Konstantinápolyra, ahol négy hatalmas és építészetileg különböző kerület (Constantin, Beyazid, Imperial, Galata) felfedezésére lesz lehetőségünk. Akárcsak a sorozat korábbi részeiben, most sem maradunk ma is létező és bejárható látványosságok nélkül, hiszen középkori valójában lesz megcsodálható a Galata-torony, a Boszporusz tengerszoros közepén található Maiden-torony, a Hagia Sophia, a Valens vízvezeték, a Topkapi palota, és még sorolhatnám tovább a híres-nevezetes és ezúttal is megmászható építményeket. Habár a Revelations jelentős része az oszmán birodalom központjában fog játszódni, Ezio

Tíz pixelre a valóságtól: Konstantinápoly az életben és a játékban

Már az Assassin's Creed: Brotherhood esetében is egészen lenyűgöző volt, hogy a Ubisoft mesteremberei milyen szinten képesek átültetni a valóságot egy videojátékba, de a Relevations még erre is rátesz egy lapáttal. A grafika még tovább csiszolódik, a realitás még magasabb fokra lép az Assassin's Creed legújabb epizódjában. Erre tökéletes bizonyíték a Hagia Szophiát ábrázoló két kép: balra a valóság, míg jobbra maga a játék. Lassan tényleg elmosódik a határ a valóság és az „illúzió" között.

A valóságban

A játékban

Multiplayer: a finomításon van a hangsúly

Cikkünk írásáig sok konkrétum nem látott napvilágot a multiplayer módot illetően, azonban az mindenképpen pozitív hír, hogy a fejlesztők odafigyeltek mind a játékosok, mind a kritikusok visszajelzéseire, és bár az alapok változatlanok maradnak, így is rengeteg ponton átalakul majd a többjátékos mód, kezdve a karakterektől egészen a térképekig. Az ígéretek szerint egyszerűbb lesz belépni a játékba, javulni fog a matchmaking rendszer, és ami a legfontosabb, változni fog a fejlődés és a karakterek testreszabhatósága is – mindenki a saját vagy a klánja szájíze szerint változtathatja majd a kinézetét és a képességeit. Új modellek, új animációk, új játékmódok és új egyedi képességek és kiegészítők várják majd a játékosokat. Bízzunk benne, hogy mindez tényleg meg is valósul majd...

legutóbbi kalandjához hasonlóan most is eljutunk majd más vidékekre is. Itt lesz az egész történet kiindulópontjaként funkcionáló Masyaf, azonban ennél sokkal érdekesebb, hogy megfordulunk majd a Kappadókiában található föld alatti városokban is.

ÖREGEBB, DE ERŐSEBB ÉS BÖLCSEBB, MINT VALAHA

Az új helyszín és az érdekes történet persze mit sem ér játékmenetbeli újítások nélkül, és ezzel a Ubisoft fejlesztői is tisztában vannak, így ezúttal is találkozhatunk majd egészen friss játékelemekkel. Egyrészt

Az élményt még mindig lehet fokozni, ősszel a Revelationst kiálthatjuk ki az eddigi legjobb Assassin's Creed játéknak

ismét lehetőségünk nyílik a saját bérgyilkos céhünk megszervezésére, ám továbbfejlesztett formában, hiszen a bárhol és bármikor bevethető csatlósaink jóval kidolgozottabb személyiséggel rendelkeznek majd a folytatásban, és mi magunk is sokkal többet foglalkozhatunk velük, többek között összeválogathatjuk majd a fegyvereiket, sőt, különböző osztályok lesznek a céhen belül, és mi döntünk arról, hogy ki melyik irányba induljon el. A változás nemcsak bérgyilkosainkat, de a kiosztható küldetéseket is érinti majd, megjelennek a speciális feladatok, amelyeknek a teljesítése szükséges lesz embereink számára, hogy újabb és újabb szintekre fejlődhessenek.

Akárcsak a Brotherhoodban, most is meg kell majd harcolnunk a területért, ezúttal viszont már nemcsak elfoglalni kell a templomosok állásait, de meg is kell majd védenünk a sajátjainkat. Konstantinápolyban folyamatosan dúl a háború a templomosok és az assassinok között, s mindezt leginkább úgy lehet elképzelni, mint a The Godfather 2 hasonló rendszerét, azaz egy terület elfoglalása nem jelenti azt, hogy az mostantól örökösen a miénk, hanem tenni kell azért, hogy meg is tartsuk. A templomosok bármikor megtámadhatják egy-egy bázisunkat, s ilyenkor a mi kezünkben lesz a döntés, hogy magunk teszünk rendet, vagy csupán néhány „katonánkat" küldjük a helyzet megoldására.

Természetesen a folytatásban sem maradunk új eszközök nélkül, s bár Leonardo már nem áll rendelkezésünkre, ennek ellenére a repertoárunk kibővül a Hookblade nevezetű eszközzel, amely egyrészt bevethető lesz a harcban, másrészt – és ez jóval ínycsiklandozóbb – nagy segítségünkre lesz a közlekedésben. A sólyomfejet formázó, karomszerű eszköz a rejtett pengénk mellett kap helyet, és segítségével sokkal könnyebben tudunk majd megkapaszkodni az egyes felületeken, sőt, még a mozgásunkat is gyorsíthatjuk majd vele. S ha mindez még nem lenne elég, akkor a Hookblade segítségével a városszerte kifeszített köteleket akár utazásra is használhatjuk, ugyanúgy, ahogy azt a Bioshock: Infinite előzetes kedvcsinálójában már láthattuk. Persze ezek a kötelek nemcsak arra lesznek alkalmasak, hogy gyorsan letudjunk velük nagy távolságokat, de a küldetéseink során is hasznosak lehetnek, hiszen általuk meglepetésszerűen, a magasból és egyéb nem várt helyekről csaphatunk le ellenfeleinkre.

Úgy tűnik a folytatásban is lesz néhány izgalmas játékszerünk...

ROBBANÉKONY TERMÉSZET

Hiába idős már Ezio a játékban, még mindig fogékony az újdonságokra, így a Revelationsben megtanul bombákat gyártani. Küldetéseink során a pénz és a muníció mellett találhatunk majd mindenféle más dolgokat is (pl. puskapor, gomba), amelyeket ha kombinálunk egymással, akkor különféle bombákat hozhatunk létre. A rendszer érdekessége, hogy a játék nem konkrét

Konstantinápoly a lábunk előtt hever, nekünk már csak meg kell hódítanunk...

Kappadókiában a föld alatt

A Relevations cselekménye javarészt Konstantinápolyban fog játszódni, ennek ellenére ismét lehetőségünk lesz elhagyni a város falait. Ilyen alkalmakkor látogathatjuk meg a Kappadókia névre hallgató területet, amelynek az egyik legnagyobb különlegessége, hogy a földfelszín alatt egész városok kaptak helyet. A föld alatti életet mi magunk is megtapasztalhatjuk majd, hiszen Ezióval bebarangolhatjuk ezeket a nem mindennapi területeket.

Amíg az eddigi részekben főleg fölfelé másztunk, a Relevationsben bőven lesz lehetőségünk a föld alatt is kalandozni

receptekkel dolgozik, tehát egy-egy bomba előállításához nem kell levadásznunk a komponenseket, hanem minden kombinálható mindennel, és minden esetben számíthatunk valamilyen végeredményre. Persze a lényeg a receptek „bemagolása", hogy aztán a megfelelő helyzetben használjuk őket (pl. támadás, figyelemelterelés, menekülés), de az mindenképpen ad egy plusz élményt, hogy elsőre nem tudhatjuk, hogy az éppen talált összetevőkből barkácsolt gránát milyen hatást eredményez. A hatékonyság persze függ majd a használt anyagok minőségétől is, a boltokban is kapható egyszerű összetevőkből nem készíthetünk csodafegyvert, ellenben a nehezen megszerezhető, ritka hozzávalókból igen durva meglepetéseket is alkothatunk majd.

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Új helyszín, új fegyverek, továbbfejlesztett bérgyilkoscéh, még gyorsabb közlekedés, és ezzel még mindig nincs vége a várható fejlesztéseknek. Ezio idős, bölcs emberré vált, akinek tovább fejlődtek az érzékei is. A korábbi epizódokban ott volt az Eagle Vision, amivel kiszúrhattuk az áldozatokat és a rejtett jeleket, most pedig itt lesz az Eagle Sense, amivel már nemcsak az áldozatunkat fedezhetjük fel egy zsúfolt helyen, de már azt is előre láthatjuk majd, hogy merre fog mozogni. Sőt, kiéleződött képességeinkkel akár már az emberek szívdobogását is meghallhatjuk, így egy nagyobb csapatban kiszúrhatjuk az árulót, akinek a többiekénél sokkal gyorsabban ver a szíve. Ugyanakkor ez a képességünk nemcsak embereken lesz alkalmazható, de a segítségünkre lesz akkor is, ha a küldetéseink során elakadunk egy-egy platformfejtörő megoldása közben.

NEM LESZEL EGYEDÜL

Az előző rész úgy ért véget, hogy a történetünk „valódi" főhőse, Desmond kómába esett, és a Brotherhood stáblistája alatt hallhattuk, ahogy a testét egy Animusba helyezik. Természetesen ezúttal is lehetőségünk lesz a 2012-ben létező karakterünk irányítására, azonban csak egy fura (a kómából következő) álomvilágban, amely egyszerre áll majd az ő és ősei emlékeiből, rejtett jelekből, furcsa utalásokból. Ezeken a pályákon rejtvényeket, szimbólumokat kell majd megfejtenünk, miközben folyamatosan interakcióban leszünk a környezettel: mozogni, időzíteni és figyelni kell, hogy meg tudjuk majd oldani a Desmond útjába kerülő kihívásokat – melyeknek a végcélja feltehetően a kómából való ébredés lesz.

Ha pedig már szóba hoztam Desmondot, akkor mindenképpen meg kell emlékezzek a Revelations harmadik fontos szereplőjéről is. Aki játszott a második résszel, az bizonyára emlékszik, hogy a történet egy adott pontján Desmond hirtelen Altair testében találta magát, és egy üldözés erejéig ismét az első rész főhősét volt lehetőségünk irányítani. Hasonló részekkel találkozhatunk majd az ősszel érkező legújabb epizódban is, csak ezúttal a kulcsok után kutató Ezio fogja újraélni (mi pedig újrajátszani) őse életének meghatározó pillanatait, melyek befolyással lesznek hősünk életére, motivációjára és döntéseire. A fejlesztők ezzel a megoldással valószínűleg nemcsak a játékmenetet kívánták tovább színesíteni, de igyekeztek helyrehozni az első rész azon hibáját is, hogy lényegében semmit nem tudtunk meg a több órán át irányított Altairről.

FOLYTATÁSOK FOLYTATÁSA

A Revelations kemény fába vágta a fejszéjét, hiszen a Broterhood minőségét túlszárnyalni nem kis kihívás, azonban minden esély megvan rá, hogy sikerrel járjon. A Ubisoft ezen irányú törekvéseit mi sem bizonyítja jobban, mint hogy jelenleg hat (Montreal, Quebec, Singapore, Annecy, Bucharest, Massive) különböző belsős csapat dolgozik azon, hogy minden téren lenyűgözzék a játékosokat. Nemcsak a single player kampány, de a látvány és a multi (lásd még keretes írásunkat) is tovább csiszolódik, így meglehetősen izgatottan várjuk az idén ősszel esedékes megjelenést. Az egyetlen bánatunk, hogy nagy valószínűséggel a Ubisoft kiadási politikája idén sem változik, így a PC-s verziót jó eséllyel csak jövő tavasszal tudjuk majd tesztelni itt a PC Guru hasábjain...

Csúszni-mászni fogsz

A Revelations egyik újdonsága a Hookblade nevű eszköz, amely egyrészt használható lesz fegyverként, másrészt nagy segítségünkre lesz a Konstantinápolyon belüli közlekedésben. Használatával nemcsak könnyebben és gyorsabban mászhatjuk majd meg a falakat, de segítségével a városszerte kifeszített köteleket is használhatjuk majd utazásra vagy váratlan támadások kivitelezésére. Repülni ugyan már nem nagyon fogunk, de a csúszkálás bőven kárpótol majd mindenkit Leonardo repülő szerkezetének hiányáért.

www.pcguru.hu/2134

»Nagyon úgy tűnik, hogy a Revelations olyan folytatás lesz, amely még tovább öregbíti a méltán népszerű Assassin's Creed széria hírnevét. Tűkön ülve várjuk a megjelenést.

»BATE

PRO	KONTRA
Új helyszín, a játékmenet új elemekkel és képességekkel bővül, és ismét irányíthatjuk majd Altairt.	Sajnos a PC-s verzióra nem nagyon van esély 2011-ben, leghamarabb csak jövő tavasszal.

EZ A BÁRKA ELÚSZOTT

BRINK

[ÍRTA MIGUEL] **Bárkát építeni az emberiség megmentésére alapvetően remek ötlet, játékot készíteni ebből a sztoriból meg egyenesen üdvözítő. Azonban amikor kiderül, hogy ez csak álca, és a színfalak mögött egy öreg, léket kapott csónak lebeg, az már nem olyan kellemes.**

Már az elején érdemes tisztázni: a Brinktől nagyon sokat vártam. Az előzetesek alapján a Splash Damage és a Bethesda egy igazi gyöngyszemen dolgozott, amiben a csábító kerettörténet mellé nemcsak a grafikai, de játékmeneti csemegét is rejtettek. A fejlesztő korábban már bizonyított, a kiadó pedig a nagy múltú címek folytatásának kiadásával épp most próbál kitörni az egysíkú cégek köréből. Sajnos azonban visszafelé sült el minden, ami a fenti tulajdonságok alapján jól kellett volna végződjön: a Splash simán átcsomagolta és újra lehozta 4 évvel ezelőtti játékát, az Enemy Territory: Quake Warst, a Bethesda pedig ismét bebizonyította, hogy csak azért, mert az Elder Scrolls háza táján mindent jól csinálnak, még nem biztos, hogy az FPS-ek piacára is be kellene törniük. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, miért is lett az év eddigi legnagyobb csalódása a Brink.

MEGSZOKSZ VAGY MEGSZÖKSZ

A túlpörgő ipar és a fogyasztásra berendezkedett társadalom végül meghozta gyümölcsét: az üvegházhatás, a felmelegedés és a környezetszennyezés hármasa végül zöld utat adott az emberi történelem legnagyobb, egyben legszomorúbb kísérletének: a tudósok megépítették az Arkot, magyarul a Bárkát. A víz felszínén lebegő város eredetileg a legnagyobb elmék mentsvára lett volna, a biztosíték, hogy bár ezt a nekifutást most alaposan elszúrtuk, azért nem a pattintott kőkorszaktól kell majd újrakezdenünk mindent. Amikor beüt a krach, ezek próbálnak menedéket találni az eredetileg jóval kisebb, nagyjából ötezres lélekszámra tervezett mesterséges szigeten, így nem meglepő, hogy a hamar túlcsorduló népesség nyomában rögtön megjelenik az ellenségeskedés is. Eltelik néhány év, az eredetileg a part közelébe épített Bárka messze sodródik, és nemcsak a szárazföldtől, de eredeti céljától is: polgárháború tör ki a sziget megmentéséért és az eredeti elképzelés megvalósításáért küzdő rendvédelmisek (Security) és a minitársadalom perifériájára szorult, a menekülésre összpontosító lázadók (Resistance) hívei között, és a mi feladatunk az, hogy a játék elején meghozott döntéstől függően leverjük vagy segítsük a zendülőket.

Az első pár percben még reménykedsz abban, hogy tényleg az év titkos meglepetése indul el – de aztán elszáll a remény

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Splash Damage

MŰFAJ
Taktikai FPS

MULTI
16 fő

INFO

A Splash Damage csapata nem ismeretlen PC-s körökben: 2003-ban még az id Software-nek dolgoztak be, és miután az Enemy Territoryval bizonyítottak, a Bethesda lehetőséget adott egy teljesen új vonal beindítására – ez lett volna a Brink.

Jellemző pillanat – rohansz, majd hirtelen eldőlsz, a többiek már csak a hulládat látják

NEM ISMERJÜK MI EGYMÁST VALAHONNAN?

A Brink a mostanában egyre népszerűbb, „mossuk össze az egy- és a többszereplős részeket" elvet próbálja átültetni a gyakorlatba, sajnos csak közepes sikerrel. A frakciónként 8-8 egyjátékos küldetés egyben a multi is, hiszen a single player kampány is ugyanarra a kooperatív játékszerkezetre épít. Minden pályán van egy védekező és egy támadó csapat, két hasonló, de ellentétes előjelű objektívával: a támadóknak fel kell robbantani, meg kel hackelni vagy el kell rabolni valamit/valakit, a védekezőknek pedig az a feladatuk, hogy ezt megakadályozzák. Egy fokkal bonyolítja a helyzetet, hogy az egyes feladatokat csak

Tippek, trükkök, tanácsok

NE PAZAROLJ!
Az egyes kasztok csak adott mennyiségű extrát használhatnak el, tehát csak korlátozottan vagy képes feltölteni mások fogyóban lévő lőszerét vagy energiáját. A tanácsunk az, hogy ne szórd el már a játék elején a készleteidet, inkább várd meg, míg valóban szükség lesz rád.

CSAK LENDÜLETESEN!
Könnyen előfordul, hogy pont a legrosszabbkor fogy ki a lőszer a fegyveredből, és ott áll veled szemben az ellenség: Light és Medium testalkattal ilyenkor célravezető lehet nekilódulni, majd a fickó közelébe érve csúszni egyet – ezzel ledöntöd a lábáról, és levegőhöz jutsz.

TÖLTS ÚJRA!
Alapvető igazság, hogy a kifogyóban lévő tár komolyabb veszélyt jelent, mint az ellenség maga – hogy az előző pontban részletezett csúszást elkerüld, mindig figyelj oda, hogy hány golyó is van hátra az aktuális tárból, és ha cserélni nincs idő, válts fegyvert, és úgy menj tovább.

HASZNÁLD AZ EXTRÁKAT!
Az Operative-ot leszámítva minden kasztnak van legalább egy olyan tulajdonsága, ami még a végletesen megakadt helyzeteken is segíthet – ne félj használni az Engineer lövegtornyait, ne légy gyáva a tűzbe ugrani a Medickel, és Soldierként mindig töltsd fel a társaid lőszerkészletét!

SZABD TESTRE A FEGYVERED

Bár nagyjából az első két órában kiderül, hogy lényegében mindegy, milyen fegyvereid vannak, tény, hogy a Challenge mód pályáinak teljesítésével megnyert kiegészítők némelyike nagyban megnöveli a halálosztó eszközeid hatékonyságát. Meg azért az sem utolsó, hogy tényleg karácsonyfát csinálhatsz a puskádból, annyi kütyüt kapsz.

◻ Az alapváltozat, minden cicoma nélkül – itt még csak a frakciótól függő festés változtatható

Top attachment

◻ Távcsövek és célzóberendezések helye – sokat segít, de lassítja a fegyver elővételét és cseréjét

Front attachment

◻ Hangtompítók, csőszájfékek – ez utóbbi stabilabbá teszi a fegyvert, viszont csökkenti a sebzést és a hatótávot

Bottom att.

◻ Bajonett, gránátvető, extra támaszték – sok vizet sajnos egyik sem zavar

Magazine att.

◻ A tárak kapacitását és cseréjük gyorsítását fejlesztő extrák helye

UNALMAS PARKOUR

A parkour, vagyis a terepakadályok dinamikus leküzdése extrém sportból mára hétköznapi játékelemmé nőtte ki magát, ez azonban nem jelenti, hogy mindig jól is sikerül. A Brinkben található SMART-rendszer csak papíron működött jól, a szélsebes rohanás és helyzetfüggő ugrás-mászás sajnos a gyakorlatban nagy jóindulattal is esetleges, de ha épp nem olyan feladat van, ami megköveteli a használatát, akár feleslegesnek is mondható.

a négy karaktertípus valamelyike tudja elvégezni, a robbantáshoz a katona kell, a javításhoz és a bomba hatástalanításához az Engineer, az adatlopáshoz meg a kém, aki ezúttal Operative néven fut. Azt, hogy ezek közül épp melyik vagy, két dolog dönti el: milyen szerepkörben kezdted az adott pályát, illetve mennyire akarsz változtatni ezen. A stratégiai pontokon elhelyezett Command postokon ugyanis egy gombnyomás, és máris Medic vagy Soldier lehetsz, sőt, ha akarod, még a két, magaddal hurcolt fegyvert is lecserélheted. A fegyverek váltogatása annyira nem fontos, ellenben a kasztváltás az éppen aktuális feladat megoldása miatt sokszor elengedhetetlen, hiszen egy-egy küldetésben nem egy, hanem három egymást követő cél van – ha felrobbantottad a bejáratot, el kell jutni az adatokat tartalmazó széfhez, azt feltörni, majd nyargalni vissza a kezdőpontra (esetleg kezdetnek megjavítani valamit, aztán felrobbantani egy kaput, majd végül biztonságban kikísérni a célszemélyt). Az egyjátékos üzemmódban fontos odafigyelni arra, hogy mindig a megfelelő kaszttal próbálkozzunk, mert bár nem kizárt, hogy a gépi társak is nekifutnak az objektíva megoldásának, azért egyszerűbb, ha mi magunk is megtesszük a megfelelő lépéseket.

A szerepjátékos elemek nem merülnek ki a mára már kötelezőnek mondható szerepkörös megoldásban, a harcban nyújtott teljesítményünktől függően minden egyes csata után tapasztalati pontot kapunk, és meghatározott időközönként szintet is lépünk. Az ilyenkor kapott képzettségpontokból különböző tulajdonságokat vásárolhatunk magunknak, amik az aktuális rankunktól függően alakulnak. Kicsit zavaró, hogy a szint és a rank külön-külön is befolyásolja a karakter lehetőségeit, de nem annyira bonyolult: minden ötödik szinten lépünk egy rankot is, így az ötös, tehát legmagasabb rankba csak a 20-as, tehát legmagasabb szintűek tartoznak. A ranklépéssel kioldott tulajdonságok között van általános érvényű, ami minden karakterre hat, de van kasztspecifikus is. Az előbbire jó példa a Combat Intuition, ami jelzi, ha valaki olyan célzott meg minket, akit nem látunk, az utóbbira pedig számos, nem túl meglepő minta mondható: erősebb lövegtorony az Engineernek, önfeltámasztás a Medicnek, páncéltörő lőszer a Soldiernek. Fontos, hogy mivel összesen húsz szint van, és szintenként összesen egy tulajdonságpontot kapunk csak, egy karakterrel maximum két kaszt fejleszthető a maximumra, így érdemes már az elején eldönteni, hogy sokoldalúan közepesek, vagy kiugróan egyszínűek kívánunk lenni a későbbiekben.

VEGYES BENYOMÁSOK

Elméleti szinten a multi az egyjátékos küldetésekkel kéz a kézben jár, elég beállítani, hogy bárki csatlakozhat az aktuális játékmenetünkhöz, és ha ez megtörténik, az addig gépi intelligenciával mozgó karakter helyét átveszi az emberi irányítás. Nem véletlenül írtam, hogy „elméleti szinten", mert bizony próbáltuk mi reggel, este, PC-n, konzolon, nagyon ritka volt, hogy a csapat felénél többe sikerült élő embereket találnia a játéknak (természetesen dedikált multi esetében ilyen probléma nem volt, szinte mindig van olyan szerver, ahol sokan vannak). Ez önmagában még nem lenne baj, de egy, a Brinkhez hasonló, a csapatmunkára erősen építő játékban nagyon fontos, hogy ha már egyszer botokkal vagy kénytelen együtt harcolni botok ellen, akkor a te oldaladon ne olyan buta gépek legyenek, amiknek számítási teljesítményét, célzási képességeit és általános felhasználhatóságát az 1946-ban gyártott ENIAC is lepipálja. Baromi idegesítő, mikor

MAGÁNYOS = HALOTT

A Brink alapszabálya: ha egyedül vagy, meghalsz. Lehet, hogy mielőtt ez bekövetkezik, még magaddal rántasz egy-két embert, de a túlerő előbb-utóbb legyőz. Fontos, hogy általában a csapattal együtt mozogj, és ne feltétlenül az égyértelmű útvonalakon közlekedj – ha elég gyors vagy hozzá, csússz, mássz, ugrálj!

A GRÁNÁT A BARÁTOD!

Sokan nem szeretik a Brink gyengécske és pontatlan gránátjait, pedig azon túl, hogy a nagydarab Heavyket is a földre döntik, van még egy nagy előnyük: nagyobb csoportnyi ellenség közé bevágva az egész brancsot menekülésre bírhatjuk, ami remek alkalom az előrenyomulásra, no meg pár bohóc kiiktatására.

HASZNÁLD A GÉPPUSKÁT!

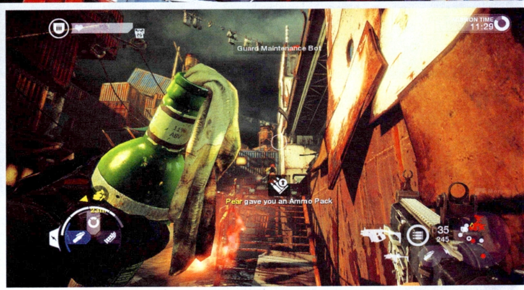
Nem lennék meglepve, ha sokan nem is értenék, miről beszélek, na nekik mondom, hogy a Brinkben néhány, stratégiailag hangsúlyos pontos rögzített géppuska áll, tökéletes rálátással a pálya egy nagyobb szeletére. A szabályok a szokásosak: örök lőszer, viszont ha nem vagy késznél, túlhevül a cső.

A HANGTOMPÍTÓ ROSSZ!

A játék fegyvereinek legnagyobb baja, hogy szinte alig sebeznek – pláne akkor, ha nem bírod ki, hogy ne aggass rájuk hangtompítót. Igen, jól néz ki, és valóban csendes is leszel, de egyrészt tökmindegy, hogy hall-e bárki ebben a káoszban, másrészt sokkal fontosabb, hogy el is intézz valakit, ne csak megcsikizd.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE...

A Brink nem az egyenlő feltételek játéka, és hamar rájössz majd, hogy nem nyerhetsz meg minden tűzpárbajt – pont az ilyen alkalmakra találták ki a futást meg a SMART-rendszert: ha úgy érzed, nincs esélyed, de még van lehetőség hátat fordítani és szaladni, tedd meg bátran. Persze ne Heavy testalkattal, úgy kövér célponttá válsz.



az ellentétes oldalon álló gépi karakterek kilométerekről osztott fejlövésekkel operálnak, a te haverjaid meg annyiban különböznek a csirkéktől, hogy nem csinálnak oda, ahol épp állnak. Ennek megfelelően aztán egy idő után kialakul a vagy én, vagy senki mentalitás, és könnyen lehet, hogy ez volt a készítők eredeti szándéka, hiszen nekiállsz gépiesen úgy játszani, ahogy azt a program elvárja tőled: kiválasztod a megfelelő kasztot, előrerohansz (párszor, míg aztán sikerül) végrehajtani az aktuális célt, és mindezt annyiszor, ahányszor kell, közben néha elnyomsz egy-egy anyázást az ostobán szédelgő, mihaszna társakra. Megteheted, hogy csak azért sem összpontosítasz az elsődleges küldetésre, inkább a másodlagos, kasztfüggő dolgokat próbálod teljesíteni, azonban ezek nemcsak sótlanok, de a semminél is kevesebbet tesznek hozzá a végeredményhez.

A Brink küldetésrendszerének nem is az a legnagyobb baja, hogy hiányzik belőle a történet, vagy hogy nem túl változatosak

HIBÁT HIBÁRA

Általában nem hagyok magamnak sok helyet arra, hogy egy játék hibáit felsoroljam, de a Brink olyan sok sebből vérzik, hogy úgy érzem, a cikk végén szereplő értékelést alaposan meg kell támogatnom, méghozzá egy majdnem teljes hibalista begépelésével.

Rögtön leszögezném: utálom, amikor átvernek. Arról volt szó, hogy lesz itt valami egyedi világ, egy eddig sosem látott helyszínnel, ami majd hátteret ad egy remek történethez, egy igazi hősies csatához, valami olyanhoz, ami új, ami más, ami kiemelkedik a középszerűség tengeréből. Nos, ez olyannyira nem sikerült, hogy igazából az sem derül ki, miért Brink a játék címe, az egyjátékos kampány-

Az eredeti árcédulán szereplő összeg ezért a teljesítményért szigorúbb kultúrákban a halálos sértés szinonimája lehetne

a feladatok – a Counter-Strike-ban kétféle feladat létezik, mégis milliók játszanak vele naponta. Nem, a Brink egyszerűen nem motiváló. Védekező csapatként más dolgod sincs, mint bevédeni a megfelelően csapdaszerű helyeket, aztán lesni, hogy vajon mikor telik le a feladat végrehajtására kiszabott idő, támadóként meg 20-60 másodperc közti rohamokkal kell operálnod, mert nagyjából ennyi idő telik el a feléledés és a halál között. Bármennyire is szerette volna a Splash, a Brink nem azért lett csapatalapú, összjátékot igénylő program, mert a különböző kasztok csak akkor jutnak előre, ha támogatják egymást, hanem mert csak akkor van esély a győzelemre, ha a támadók valahol létszámfölénybe kerülnek annyi időre, amíg sikerül végrehajtani az aktuális célt.

ban a történet tényleg csak (meglehetősen idegesítő) nyomokban fedezhető fel, a kurta átvezető videók csak elvétve mutatnak valamit, ami újra kedvet csinálna a végtelen daráláshoz. Eleve, 8 szutykos pálya van, ráadásul a kampány valójában csak hatot ölel fel, a maradék kettő amolyan „mi lett volna, ha" jellegű sztori. Furcsa, de épp ezek azok, amik valami izgalmat hoznak a lassan hullámzó, frusztráló unalomba – ha az egész játék olyan lett volna, mint az a Lázadók utolsó két küldetésének videóiban látható, most épp arról írnék, micsoda finomság is a Splash legújabb játéka az olyan apokalipszis-rajongóknak, mint jómagam. A történet hiánya azonban még túlélhető lenne, ha a többi alkotóelem mind a helyén volna,

A GURUK MONDJÁK

Sokunk idei favoritja volt a Brink, voltak napok, mikor tényleg azt hittük, hogy egy újabb Battlefield fog telepedni a gépeinkre. Aztán megérkezett a végleges verzió, és most eláruljuk, hogy mit gondolunk a végeredményről.

WILSON – HOGY LEHET VALAMIT ÍGY ELRONTANI?

Az első 15-20 óra még kifejezetten szórakoztató, de utána, különösen a maximális szint elérése után minden hiba az ember nyakába szakad. A jó stílus mellé teljesen átgondolatlan kasztrendszer és karakterfejlődés párosul, minden idők legirritálóbb botjaival – érthetetlen, hogyan lett ilyen katasztrofális ennyi év fejlesztés és csúszás után.

CHRIS – RÉG TALÁLKOZTAM ENNYIRE BUTA JÁTÉKKAL

Az hittem, hogy a Brink valami különlegesebb játék lesz, mint a konkurensei, de ehelyett középszerű, unalmas és hihetetlen mód frusztráló alkotás, amin nem egyszer bosszantottam fel magam. A legnagyobb hibája kétségtelenül a vérbuta mesterséges intelligencia, ami oly mértékben rombolja a játékélményt, amihez foghatót már nagyon rég láttunk.

BATE – AZ ELSŐ TÍZ PERCBEN ELVESZÍTETT...

Tavaly a Gamescomon volt lehetőségem játszani a korai verzióval, és igen kellemes élmény volt, így vártam a végleges verzió megjelenését. Amivel aztán alig játszottam többet fél óránál. Sehol egy normális tutorial, a játék pedig az őskáosz, ahol ha rá is jössz, hogy mit kell csinálni, akkor sem vagy előrébb, mert az AI egész egyszerűen katasztrófa.

TERRA – ÉS EZT ÍGY HOGY...?

Az nem kérdés, hogy a Brink csalódás lett. A kérdés csak az, hogy ezt összehozni miért telt négy évbe? Maroknyi pálya, kiegyensúlyozatlan fegyverek, használhatatlan képességek és egy rém buta „SMART" rendszer. Plusz egy teljesen átgondolatlan singleplayer-multiplayer keveredés, ami ismét egy érv amellett, hogy a fából vaskarika tényleg lehetetlen.

TAVASZI KOLLEKCIÓ

A fegyverek mellett az öltözékünk és külső jegyeink is hihetetlen mértékben szabályozhatók: a három testalkat mellett tucatnyi nadrág, kabát, hajstílus, szemüveg és egyéb kacat várja az érdeklődőket. Érdemes azonban szem előtt tartani, hogy ami közelről rikító, az messziről is jobban látszik...

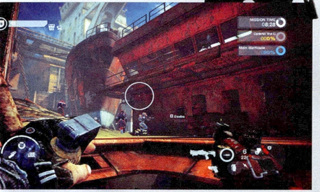
Ha akarjuk, akár tar kopaszon, egy szál nadrágban is harcba indulhatunk – figyelemelterelésként akár működhet is...

A képen látható kés az egyik legnagyobb csalódás: sajnos csak dísz, valódi szerepe nincs. Pedig nekem lennének ötleteim...

A küldetés és a kaszt kiválasztására szolgáló körrel sokat találkozunk majd, időnként érdemes is ránézni, hogy ne maradjunk le semmi fontosról

sőt, nem is kell mind, elég lenne mondjuk a fele. De nem, itt bizony nincs olyan vonal, amit ne szabtak volna el a dizájnerek. A fegyveres harc esetleges, és csak azért nem kezdek el azon szenvedni, hogy mennyire lehetetlen pontosan célozni, mert tökmindegy: a Brink ugyanis az a játék, ahol fejlövésből is minimum három kell. Annak ellenére, hogy a fegyverek és a karakterek személyre szabhatósága és alakíthatósága a játék legjobban sikerült része, igazán ezt sem tudom dicsérni: a számtalan fegyver szinte bitre ugyanolyan, a fickónk kidekorálásának meg nincs sok értelme, mert hatékonyabbak

nem leszünk, viszont ha piros kalapot veszünk a sárga dzsekinkhez, egy háttal álló vak is kiszúrja, merre járunk.



A célzás és a mesterlövészkedés nem egyszerű mutatvány a Brinkben: a rendszer nem elég pontos, és a rohangáló célpontokat sem könnyű eltalálni

Alapvetően remek ötlet a különböző testalkatok bevezetése, de rögtön az egész mehet a kukába, amint nem lehet őket a kasztokhoz kötni – ugyan mi értelme lenne egy gyors, de tiszavirág-életű medicnek, aki két lövést nem bír ki, így esélye sincs a tűzvonalban fetrengő sebesültek megmentésére, és vajon ki az az ökör, aki az észrevétlenség álcája mögé bújó operative-jának minden előnyét feláldozná csak azért, hogy nehézgéppuskával a kezében cammoghasson a cél felé? Márpedig most nem tehetsz majd mást, mert a három testalkat között csak játékon kívül, a főmenüben válthatsz, viszont az átlagos Mediumon kívül a két másik lehetőség nem felel meg mind a négy kasztnak, márpedig majdnem biztos, hogy pályánként legalább egyszer változtatni kell. Persze a kasztokkal kapcsolatban is vannak érdekességek, illetve ha az Operative-ot vesszük, akkor pont, hogy nincsenek – a játéktörténelem legbénább kémeit sikerült kifejleszteni, akik SEMMIRE sem jók, leszámítva persze a kasztspecifikus objektíva végrehajtását. Mivel hiába is öltik magukra az ellenfél gúnyáját, semmit sem tehetnek anélkül, hogy lebuknának, az egyetlen értelmes lehetőség a Comms Hack nevű tulajdonság lenne, ami a jobb alsó sarokban lévő minimapon fél percen keresztül megmutatja az ellenfeleink pontos helyét – az egyetlen baj, hogy a kis térkép tökéletesen alkalmatlan a horizontális és vertikális viszonylatban is változatos pályák megjelenítésére, magyarán nem információt kapunk, csak egy halom piros pöttyöt.

Az a helyzet, hogy kevés pozitívum jut eszembe, ha össze akarom foglalni a Brink lehetőségeit. A lapzártakor 9000 Ft környékén alakuló ár durva túlzás, én nagyjából a harmadát tekinteném jogosnak, de még akkor is ott a kérdés, hogy miért is venne meg bárki egy olyan játékot, ami semmivel sem nyújt többet, mint a négy évvel korábban megjelent szellemi elődje, vagy az FPS-piac többi versenyzője. Próbáltam szeretni a Brinket, de olyan volt, mintha egy erőteljesen tiltakozó pumát simogatnék: lehetőségekkel teli, de fájdalmas, kellemetlen és tökéletesen felesleges.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1676

» Nagyon sokat vártam tőle, ennek megfelelően nagyot is csalódtam – a Brink egy- és többjátékos címnek is kevés, ráadásul ez eddig 2011 legidegesítőbb játéka.

»MIGUEL

PRO
Egyes részletei egészen jól kidolgozottak, azonban...

KONTRA
... a lényeg kevés, poros és gyenge.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2,4 GHz 2 GB RAM · Nvidia 8800GS / AMD HD2900, 8 GB HDD

»65%«

[ÍRTA KREDENC] **Az EA mostanság kísérletező kedvében van – persze könnyű nekik olyan kreatívokkal, mint akik a Maxisnál dolgoznak. Sajnos azonban ismét bebizonyosodott, hogy a kreativitás önmagában nem elég: valami plusz is kellene ahhoz, hogy egy játék igazán nagyot szóljon.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
akció/RPG

MULTI
4 fős pvp/4 fős ko-op

INFO

Három évvel az eredeti játék után megérkezett a legújabb Spore játék, amely azonban nem folytatás, hanem csak egy mellékág, ami egészen új módon játszik el a lénykészítős alapötlettel.

Úgy vélem, mindenekelőtt tisztáznunk kell, mi is a DarkSpore. Illetve, mi nem. A DarkSpore nem Spore, pusztán annak univerzumára épül, ám nincs benne lényfázis, nincs násztánc és tojásrakás, sem bolygóátalakítás, egyedül a lénylabor, ami ismerős lesz az alapműből. A játék ugyanis egy úgynevezett spin-off, oldalág, műfaját tekintve Diablo-féle hentelj és gyakj, bár kinézete és könnyedebb hangvétele miatt inkább a Torchlight rokonítható hozzá. Semmi más dolgunk nincs, mint egy kiválasztott hőssel felaprítani ezernyi ellenséget és rettentő bossokat, begyűjteni a lepotyogó cuccokat és a tapasztalati pontokat, mindezekkel fejleszteni hősünket, hogy esélye legyen a következő, még nagyobb kihívást nyújtó etap során, és így tovább. Persze azért van némi csavar a dologban, ami kiemeli a portékát számtalan vetélytársa közül – például, hogy nem egy hősöd van, hanem száz. Igen, száz. De ne szaladjunk ennyire előre.

A Spore franchise egészen új vizekre evezett, s habár a váltás mindenképpen érdekes, tökéletesnek nem nevezhető

HŐSÖKET A FEDÉLZETRE!

Természetesen a DarkSpore is bír egy alapsztorival, ám ez annyira nem fontos, hogy nehezen tudnám visszaidézni, miről is van szó (plusz nem is sokat értettem a gépileg torzított hangú narrátorcsaj dumájából, ami még feliratozva sincs). A lényeg, hogy valami génmódosítás eredményeképp létrejön a gonosz Sötét Spóra létforma, melynek magjai szétszóródnak a galaxisban és megfertőzik az élővilágot, kiirtására pedig „kutyaharapást szőrével" alapon szintén génmanipulált harcosokat vet be a jó oldal – ennyi kb. elég is egy kiadós csihi-puhihoz... Az egész játék központi eleme egy hatalmas űrhajó, ennek három szintje játssza a főszerepet az egyes küldetések között – és ez egyben a lobby is, a Darkspore ugyanis erőteljesen (fogalmazhatnék úgy is: masszívan) multis játék, melyet bár lehet egyedül is játszani, csak épp nem sok esélyed lesz az egyre nehezedő küldetésekben; a játékhoz egyébként is folyamatos online kapcsolat kell, tehát érdemes mindezekkel számolni a „venni vagy nem venni" eldöntésekor. Mielőtt azonban nekiállnánk hadakozni, járjuk be a hajót!

A legalsó szint a fegyvertár, itt találjuk hőseinket. Közülük csak egy érhető el a móka elején, a többit a szintlépésekkor oldhatjuk fel, egyesével, ám azt már mi dönthetjük el, hogy melyik komát vonjuk be a hirigbe – tudniillik ezekből a karakterekből állíthatjuk össze bevetési osztagainkat, amelyek mindösszé három főből állhatnak, és jól meg kell gondolnunk, hogy kiket válogatunk be. Az egyes héroszok ugyanis nemcsak a jól ismert archetípusokba (közelharcos, távolsági támadó, mágus) sorolhatók be, hanem különféle eredettel is bírnak, ez pedig nagy jelentőséggel bír, ugyanis az azonos típusú ellenségek dupla sebzést okoznak; nem javasolt tehát homogén csapatok összeállítása, és célszerű több kasztot is szerepeltetni, hogy mindenféle kihívásnak megfelelhessünk.

Eggyel feljebb helyezkedik el a már emlegetett lénylabor, amely a Spore kedvelőinek ismerős lesz, itt tápolhatjuk és csinosíthatjuk harcosainkat a szokásos eszköztár segítségével. A harcok során egyrészt testrészeket gyűjthetünk össze ellenségeinkből (ez némileg emlékeztet az alapjátékban látottakra), másrészt DNS-molekulákat.

Tippek, trükkök, tanácsok

REJTETT INVENTORY
A játék egyik legfontosabb „alegysége" az Inventory, mely a jobb felső sarokban lévő kezelőszerv legalsó, kocka alakú ikonjára bökve érhető el. Itt nemcsak extra testrészeket és cuccokat, hanem fejlesztéseket is vehetsz. A következő tippekben erről is szó lesz.

FEJLESSZ!
Ahhoz, hogy több küldetést is összefűzz a „dupla vagy semmi" jegyében, meg kell vásárolnod az Inventoryból a Ship Engine Upgrade-et. Vedd meg, amint elérhető, mert igencsak ciki, ha egy kooperatív meccs az elmaradt fejlesztésed miatt nem folytatódhat...

KATALIZÁTORGÖMBÖK
A katalizátorgömbök jelentősen növelik hőseid képességeit. A kezdeti három helyet az Inventoryban megvehető Catalyst Capacity Upgrade-ekkel kilencre növelheted. Harc közben érdemes társaiddal cserélgetni a gömböket – ami nekik nem kell, neked jól jöhet.

PVP MÓD
A tizedik szint elérése után ugyancsak az Inventoryban vehető meg a PvP módot feloldó fejlesztés. Nem érdemes azonban ezzel rohanni: jobb, ha előbb alaposan kiismered a játékot és hőseidet, főleg ha a meccsszervezőre bízod az ellenfelek keresését...

Egy-egy „alkatrész" többféle módosítóval bír, és hálás dolog, hogy az egyes csoportokban (fegyver, fej, kéz, láb) az adott cuccok fölé mozgatva a kurzort az is megjelenik, a jelenleg felszerelt hasonló típusú holmihoz képest milyen változások történnek, ha felcseréljük a két elemet. A „testépítés" DNS-be kerül, és ebből is csak adott mennyiséget használhatunk fel hősünk erősítésére, tehát jól meg kell fontolni, mit aggatunk rá, hogy aztán a „festőműhelyben" valóban egyedi kinézettel lássuk el őt.

Végül a legfelső szint a parancsnoki híd, ahonnan elindíthatjuk a küldetéseket. Akárcsak a klasszikus MMOG-kben, itt is két út áll előttünk: a PvE (azaz a kampánymód) és a PvP, ahol más játékosok ellen bizonyíthatjuk rátermettségünket, ezt azonban csak a tizedik szint után, egy fejlesztés megvásárlásával (lásd külön) érhetjük el. A kampány három nehézségi szinttel bír, ám ezeket kizárólag egymás után oldhatjuk fel, vagyis a nehezebbet akkor, ha már a teljes hadjáratot végigzúztuk a könnyebb fokozaton. A küldetésképernyőn dönthetjük el, hogy egyedül vágunk-e bele a kalandokba, meghívjuk egy haverunkat, vagy rábízzuk magunkat a meccsszervezőre – hozzáteszem, utóbbi nálam elég jó százalékokkal talált megfelelő játszótársakat. Ha meghoztuk a döntést, máris láthatjuk, kik ellen vesszük fel a kesztyűt, így kiválaszthatjuk a megfelelő csapatot. Én azért jobban örültem volna, ha ez a metódus megfordul, azaz (akárcsak például a Plants vs Zombies esetében) a csapat-összeállítást megelőzte volna az ellenségmustra. A jelenlegi megoldásnál ráadásul nincs visszaút: ha kiderül, hogy gyenge a brigádod, kénytelen vagy velük elindulni a hirigre.

HOLLAND IMPORT

A játék zeneszerzője Junkie XL, polgári nevén Tom Holkenborg. A '67-es születésű holland úriember igen jó név a szakmában, többek között kiváló remixalbumai révén. Mindemellett régóta bedolgozó a játékiparban is, olyan címek stáblistájában találjuk a nevét, mint a Sims 2, Forza, DoA, az SSX-széria, vagy a NFS: ProStreet. Utóbbi már az Artwerk kiadó gondozásában jelent meg, amely az EA és a Nettwerk One Music közös cége, így a jövőben még többször találkozhatunk majd a tehetséges hollandus zenéivel az EA játékaiban.

Egyedül nem érdemes belevágni a játékba, mindenképpen gyűjts magad mellé Darkspore-os barátokat

FŰSZERES DARÁLT HÚS

A hirigre, amely elég egyszerű: van egy normál (jobb klikkes) támadásod, illetve pár speciális, melyeket a megfelelő számbillentyű lenyomásával csalogathatsz elő, és amelyek palettája igencsak széles, igazából ez a legfőbb változatosság az amúgy facsipesz egyszerűségű játékmenetben. Az emlegetett csavart az jelenti, hogy a háromfős osztagból egyszerre csak egy koma küzd, ám gombnyomásra bármikor lecserélhetjük őt egy társára, ami valóban remek taktikai lehetőség, ráadásul aktuális hősünk a talonban lévők egy-egy spéci attakját is megkapja, illetve részesül az előd által elindított és még aktív képesség áldásában (például a sámán életfájának gyógyító erejéből). A feladatunk minden pályán ugyanaz: eljutni A pontból B-be, lenyomni közben az ellenségeket, és a szint végi bosst – bár sajnos eléggé kiegyensúlyozatlan az egész. A harcon kívül vannak értékes felszerelést rejtő obeliszkek is a pályán (néha igencsak eldugott helyeken), illetve kristályokat, spórákat is összegyűjthetünk, és különféle extra feladatokat is teljesíthetünk, mindezek alapján az adott etap végén minősítést kapunk, amely egy félkarú rablóra emlékeztető, értékes cuccokat osztogató sorsolás nyerési esélyét javítja. Jópofa dolog, hogy a pörgetés előtt eldönthetjük: megállunk-e, és bízunk a jószerencsében, vagy megpróbálunk teljesíteni még egy pályát, ugyanis ha ott is sikerrel járunk, jelentősen jobb holmikhoz juthatunk, ám bukás esetén üres markokkal távozunk. Mindez együtt kicsit oldja (ha nem is szünteti meg…) a műfaj rákfenéjét, az unalmas klikkfesztivált/grindelést, és a kooperatív küzdelemben mindenképpen együttműködésre készteti a feleket. A hajóra visszatérés után jöhet (szintlépés esetén) az újabb hősök „behívása", a csapatok átvariálása és a harcosok fejlesztése, pimpelése – aztán kezdődik az egész elölről. A PvP sajnos csak egy-egy és kettő-kettő elleni csatákat jelent, ám ennek ellenére jó móka, de csak akkor, ha már ismered az egyes hősök trükkjeit és képességeit, így igazán csak a rutinos játékosok fogják élvezni – és ők is leginkább barátaik ellen, lévén a véletlenszerűen osztogatott ellenfelek hol túlerőben vannak, hol gyengék, ráadásul ranglista sincs, ami értelmet adna a pofozkodásnak.

A DarkSpore tehát egy fura szerzet. A világot nem váltja meg, de jól el lehet lenni vele, főleg kisebb adagokban. Ugyan alapjaiban nem rázza meg az akció/szerepjátékok műfaját, de a taktikai réteg és a hősök kreatív átalakítása új színekkel gazdagítja azt, a kooperatív és kompetitív mód pedig alternatív lehetőséget kínál arra, mivel is csapjátok el az időt a haverokkal, ha valami könnyedebb fajsúlyú szórakozásra vágytok. Egy próbát mindenképp megér…

A lénylaborban ezúttal is teljesen egyedi és egészen hajmeresztő kreatúrákat hozhatunk össze

OKOS UPGRADE

A lénylaborban figyelj oda, hogy a hősök tulajdonságainak van egy maximális értéke (ezt az Inventoryban található Hero Genetic Upgrade-del növelheted). Nem érdemes olyan testrészt pakolni rá, amely túlnyúlik ezen a határon, hiszen a „fölösleg"elvész.

NAGYOBB INVENTORY

Az Inventoryból szintén mielőbb érdemes megvásárolni az Inventory Capacity Upgrade-et, ez ugyanis szépen megnöveli a készlet nagyságát. Kellemetlen, ha azért nem tudsz felszedni egy értékes holmit, mert nincs több hely a „hátizsákodban"…

KOMMUNIKÁLJ!

Kooperatív módban fontos a kommunikáció. Ha például elértek egy teleporthoz, de nem találtatok meg minden obeliszket, beszéld meg a többiekkel, hogy menjetek vissza kutatni, hiszen az összes tároló fellelése növeli az esélyeteket a meccs végi „osztogatásban".

ARANYÉREM

Ha nem használsz életerőt és „manát" pótló obeliszket egy adott pályán, aranyéremhez jutsz a meccs végén, ezért ezeket csak végszükség esetén nyisd ki, inkább saját és társaid gyógyítóival regenerálódj, illetve az ellenségből kipotyogó csomagokkal.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1977

»Könnyed, sci-fi témájú multis hent, pár új ötlettel, de ugyanannyi hibával, átgondolatlansággal, hosszú távon erős unalomfaktorral, de jókora kreatív szabadsággal, mindez a Spore univerzumában.

»}{REDENC

PRO
Hangulatos látvány, rengeteg, tetszés szerint átalakítható hős, kooperatív és kompetitív módok, taktikai elemek…

KONTRA
…mindezek ellenére repetitív játékmenet, kiegyensúlyozatlanságok.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 5 GB HDD, folyamatos netkapcsolat

»76%«

A MEGKÉSETT HŐS

Fable III

[ÍRTA BATE] Több mint fél évvel a konzolos változat után végre PC-n is elérhető a Fable harmadik része, azonban hiába kapunk egy szép kerek csomagot, az örömünk még így sem felhőtlen.

ADATOK

KIADÓ
Microsof Game Studios

FEJLESZTŐ
Lionhead Studios

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
kooperatív mód

INFO

A Microsoft sajátos előrendelési akcióval turbózta fel a Fable III hazai előrendelési kampányát. Mindenki, aki előrendelte a játékot, jogosulttá vált egy 1000 Ft-os KFC utalványra. Tudjátok, a csirkék...

Mivel a 2010/11-es számunkban már közöltünk részletes tesztet a Fable III-ról, és mivel az alapvető beltartalom tekintetében eget rengető változás nem állt be a programban, jelen cikkünkben csak a PC-s verzió sajátosságaira koncentrálunk. Persze azok sem maradnak hoppon, akiknek a fentebb említett lapszám nincsen meg, hiszen a DVD-mellékleten megtalálhatjátok a játék minden elemét részletesen tárgyaló cikkünket.

ÍGY PORTOLUNK MI

Egy konzolos átirat esetében az első és legfontosabb tényező a portolás minősége, azaz, hogy az első körben kontrollerre kitalált irányítást, menürendszert, illetve a látványt miképp sikerült átültetni a PC alapvetően egér/billentyűzet megoldására és az (elvileg) erősebb hardverre. Esetünkben az előbbire nem nagyon lehet panasz, azonban az utóbbi kapcsán már bőven van miért húzni a szánkat.

A játék indítását követően azonnal érződik, hogy a Lionhead Studios rendelkezik PC-s gyökerekkel. A menü nem sokat változott a konzolos verzióhoz képest, ennek ellenére pillanatok alatt eligazodunk benne, minden kézre áll, részletes beállítási lehetőségekkel találkozunk, a felület egérrel és billentyűkkel egyaránt villámgyorsan kezelhető, s mindez igaz magára a tényleges játékmenetre is, gamepad hiányában is precízen tudunk navigálni, sőt, harcolni is, legyen szó akár lőfegyveres vagy kardos küzdelemről, célzásról, fegyverváltásról, varázslatok vagy gyógyitalok elsütéséről.

A játék kétségtelenül egyik legjobb része a magyar felirat, amely helyenként még az angol eredetit is túlszárnyalja

Viszont már korántsem ilyen kedvező a kép a játék alatt dolgozó motor optimalizáltságát illetően. A játék minimum gépigénye 2 magos 2 GHz-es processzor, 2 GB memóriával és egy minimum 256 MB-os videokártyával kiegészítve. Az biztos, hogy ezen a konfiguráción a menü gond nélkül be fog jönni, azonban az élvezhető játékmenet egyáltalán nem garantált, ugyanis a két magos 3 GHz-es processzorral, 2 GB RAM-mal és 1 GB-os videokártyával felszerelt tesztgépünkön a legalacsonyabb beállítások mellett is elképesztő töltési idővel, beszaggató átvezető videókkal és korántsem folyékony játékmenettel találkoztunk, mindamellett, hogy ezen a szinten a játék maga már igencsak rondácska látványt nyújtott. Core i7-es, 3,3 GHz-es processzor, 3 GB RAM és egy 1 GB-os nVidia GTX 460-as videokártya mellett persze már elfogadható volt a látvány és akadást sem tapasztaltunk, azonban maga a grafika még maximumon sem magyarázza ezt a gépigényt, ugyanis a Fable III nem tartozik a kifejezetten szép játékok közé. Már a konzolos verzió is elmaradt a 2010-es átlagtól, s habár a PC-s változat valamivel jobban néz ki féléves elődjénél, köszönhetően a fény-árnyék hatásnak és a magasabb felbontásnak, de még így is bőven alulmarad például az Assassin's Creed: Brotherhood vagy a Bulletstorm látványához (és főleg optimalizációjához) képest. Habár a ránk váró hatalmas világ annak ellenére is egységes képet mutat, hogy teljesen különböző területeket is bejárhatunk, a bájos virágos völgyektől a zord és havas hegytetőkig, sőt, a falusi idill mellett ezúttal már megjelenik az iparosodott nagyváros is, a táj részletessége, a karakterek kidolgozása és a

A most debütáló kihívás mód sokkal nehezebbé nem teszi a játékot, csupán kitolja a játékidőt azzal, hogy több mellékküldetést kell megoldanunk

LÁSD A TELJES KÉPET!

Jelen cikkünkben csak a PC-s portra és a változásokra tértünk ki bővebben, ha lemaradtál a 2010/11-es számunkban közölt Fable III tesztünkről, akkor mindenképpen olvasd el a DVD-mellékleten található PDF változatot, ugyanis így kaphatsz teljes képet a program tartalmáról és a játékélményről.

A fejlesztők úgy gondolta, hogy remek ötlet végig a csirkékkel viccelődni. Tudtad, hogy achievement jár érte, ha ebben a ruhában ülsz a trónra?

Azért azt be kell látnunk, hogy a főhősünk (avagy a főhősnőnk – mint a képen) sokkal jobban néz ki a hagyományos gúnyájában, mint mikor csirkejelmezbe öltöztetve vezetjük végig Albion utcáin

mozgásanimációk minősége bizony tényleg nem mérhető a 2011-es év top játékainak megoldásaihoz.

HOL A KIHÍVÁS?

Már a konzolos tesztünkben is kiemeltük, hogy a Fable III legnagyobb hibája a meglehetősen elnagyolt harcrendszer, aminek köszönhetően a játék végigjátszható a program elején szerzett alapfegyverekkel, a játék felétől pedig nagyjából legyőzhetetlenné válunk, amitől egyrészt elvész a kihívás, másrészt a főként harcra épülő küldetések borzasztó monotonná válnak. Tavaly nemcsak mi róttuk ezt fel a programnak, hanem a szaksajtó más képviselői is, és úgy tűnik, hogy a kritika eljutott a fejlesztőkhöz, ugyanis a játék indításakor lehetőségünk van kihívás módot választani, ami által elvileg egy kicsit küzdelmesebbé válik a történetben való előrejutásunk.

A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy az életerőnk kevesebb lesz a megszokottnál, továbbá nem töltődik vissza automatikusan, így csak alvással, varázsfőzetekkel vagy étellel állítható vissza a maximumra, illetve ha elhalálozunk, akkor az összes még el nem költött céhpecsét pontunk (lényegében az itteni XP) azonnal elvész. Habár az mindenképpen dicséretes, hogy a fejlesztők igyekeztek kicsit finomítani az elsőre nem túl tökéletes szisztémán, viszont ezzel a megoldással nem feltétlenül pakoltak több kihívást a játékba, hiszen a halált követő pontelvonással lényegében csak azt érik el, hogy tovább tart a szükséges mennyiség megszerzése, ergo még több egysíkú harcolós és csomagfuvarozós küldetést kell elvállalnunk a történet továbbgörgetése érdekében. Persze az is benne van a pakliban, hogy ezen a „nehézségen” majd (nullánál) többször használjuk a varázslöttyöket, illetve pénzt áldozunk a jobb fegyverekre, de még ebből a szempontból is félmegoldásnak tűnik ez az újítás, és csak-csak az jut az ember eszébe, hogy már elsőre illett volna egy normális harcrendszert kidolgozni egy olyan játékhoz, aminek a 70%-ában a kardunkat, a pisztolyunkat vagy a varázskesztyűnket „forgatjuk”.

EXTRA TARTALOM

A PC-tulajok (de legalábbis azok, akik beruháznak a Fable III-ra) örülhetnek, ugyanis az asztali gépekre szánt verzió sima kiadása tartalmazni fogja mindazokat a letölthető extrákat, amelyek a konzoltulajok számára csak a Limited Collectors Editionben voltak elérhetők. Ez egy bónusz küldetést, egy új fajt (avagy skint) jelent az ebünknek, pár egészen új ruhát, egy extra fegyvert, továbbá egy speciális területet a játékban, ahol letelepedhetünk a családunkkal – már persze csak akkor, ha úgy döntünk, hogy mindenképpen Albionban szeretnénk virtuálisan tesztelni a házasság intézményét, illetve a gyermeknevelést. A sima kiadás ára a megjelenéskor 8990 forint.

AZ „EGYSZERŰSÉG” OLTÁRÁN

Habár Albion továbbra is egy varázslatos hely, és a Fable-sorozat most is rendelkezik egy megfoghatatlan és a maga nemében zseniális hangulattal, azért a játéknak egyáltalán nem tett jót Peter Molyneux furcsa „egyszerűsítési” mániája. Ami konzolon még csak-csak elment, az PC-n már kifejezetten idegesítő tud lenni, és itt most nemcsak a játékban meghozható (fekete és fehér) döntésekre és a fapados harcrendszerre gondolunk, hanem a klasszikus inventory, térkép és fejlődési fa „megreformálására” is. Gyorsan kezelhető, átlátható menük helyett ezúttal bónusz játékteret kapunk, a „menedéket” és a „hatalomhoz vezető utat”, ahol egyetlen kattintás helyett mászkálással és ládanyitogatással kell magunkhoz vennünk az új képességeket, és egy ruha vagy egy fegyver lecserélése is legalább egypercnyi virtuális matatásba telik. Papíron ez biztos nagyon jó ötletnek tűnt, első látásra még érdekes is, azonban a játék felénél az emberek többsége bizonyosan a pokolba kívánja a felesleges mászkálást és a turkálást a próbababák között.

ÍGY IS KORREKT ÉLMÉNY

A Fable III PC-s portja, meg úgy általában maga a játék is messze van a tökéletestől, de minden hibája ellenére (és ha van hozzá vasad) is kellemes szórakozás, amely csak a fő szál mentén legalább 12 órányi játékélményt biztosít, ha pedig elmerülsz a történet által nem igazán hangsúlyozott extra lehetőségekben (családalapítás, vagyonszerzés, üzletelés, felfedezés, mellékküldetések), akkor több tucat órányi élmény is garantált. Habár a Fable: The Lost Chapters csodája már csak részben köszön vissza, és a sorozat ezzel az epizóddal még távolabb került a hagyományos RPG fogalmától (ami elhivatottságtól függően jó vagy rossz hír), még ebben a formájában is megfelelő „célszerszám” lehet az unalmas nyári délutánok elütésére.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1784

»Féléves csúszással kaptunk egy közel sem tökéletes PC-s portot, ami a hibái ellenére is kellemes kikapcsolódás. Persze az MS tanulhatna a Ubisofttól, ha már a portokról van szó...

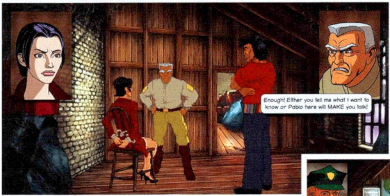
»BATE

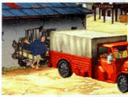
PRO
Végre újra van Fable PC-re, és nemcsak bővített tartalmat, de némi újítást is kapunk a csomagban.

KONTRA
A port erős közepes, és a kihívás növelése sem sikerült valami fényesre...

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, NVidia 7600GT vagy ATI HD 2600 Pro, 12 GB HDD

»79%«





„FÜSTÖS TÜKRÖM…”

BROKEN SWORD The Smoking Mirror – Remastered

[ÍRTA JOHNBART] **…mondd meg nékem, mégis miért van az, hogy a Broken Sword remekül sikerült tavalyi remake-je után a folytatás ráncfelvarrása majd' minden téren visszalépés lett?**

A bevezetőben lapra vetett kérdés igazából azért költői, mert Charles Cecilék tavaly szeptemberben kiadott Broken Sword felújítása minden tekintetben kitűnően sikerült, miután mind a széria veteránjait, mind a sorozattal most ismerkedőket sikerült megszólítania – a tapasztaltabbakat a játék elejére betoldott új fejezet és fejtörők, míg az újoncokat a megfelelően feltuningolt grafika és hangok, de inkább a segítőkész kezelőfelület és tipprendszer sarkallhatta vásárlásra. Mindezt azért tartom fontosnak lekörmölni, hogy világossá váljék, pontosan mi is a problémám a Smoking Mirror remake-jével, annak ellenére, hogy (még mindig) kitűnő kalandjáték: az, hogy ez a ráncfelvarrás elődjével ellentétben csak az utóbbi csoport felé nyit, de arra is csak döcögősen. A probléma ott leledzik, hogy felújított kiadás dacára a BS2 Remastered mind technikailag, mind játékmenetében alig tér el immár 14 éves eredetijétől. Bár az animációk valamelyest finomultak, a karakterek beszéd közben gyönyörűen rajzolt fizimiskát kaptak, illetve a zenét és hangminőséget (no meg a színészi játékot) sem érheti panasz, megjelenésében a játék mégis csaknem megegyezik elődjével. Az átvezető animációk abszolút nem változtak (ami azért zavaró, mert hőseink máshogy néznek ki a párbeszédablakokban), a felbontás pedig kicsi (widescreen monitoron sem vízszintesen, sem függőlegesen nem tölti ki teljesen a képernyőt). Mindez persze kalandjáték esetén bocsánatos botlás – de akkor mit keres a Remastered címke a játék címében?

Az első rész vérfrissítése után nagy lelkesedéssel vetettük magunkat a The Smoking Mirrorra, ám csalódnunk kellett

Játékmenet tekintetében a remake szintén leginkább csak a kötelezőt hozza: a kezdők számára ezúttal is egy jóval barátságosabb (a használható eszközöket az egérmutató közelében kijelző) kezelőfelület, valamint egy remekül összerakott súgó segíti, ezt leszámítva azonban a Smoking Mirror tartalma szemernyit sem változott: nem kapunk új fejezetet és fejtörőket (mint tették azt az előző rész ráncfelvarrásánál), nem dolgozták át az eredeti részeket, tartalmi újításként csak egy, az eseményeket összefoglaló (és egyébként felesleges) napló, illetve egy bevezetőként szolgáló, kioldható animált képregény áll rendelkezésünkre – bár ez utóbbi gyönyörűen rajzolt (az előző résznél is közreműködő Dave Gibbons keze munkáját dicséri), azért valljuk be, édeskevés a Shadow of the Templars plusz fejezetéhez képest. Félreértés ne essék: fenti panaszaim ellenére a Broken Sword 2: Remastered igenis jó játék – a pozitívumok java azonban inkább a klasszikus verzió hozadéka, és így inkább az alapjátékot, semmint a digitális feldolgozást illeti. A kalandjátékokban nem igazán jártas közönség számára a műfaji könnyítések (no meg a változatlanul remek karakterek, párbeszédek és nem túl szadista fejtörők) okán mindenképp kipróbálásra javasolt – és bár ez önmagában szép eredmény, az előző rész rendezői változatának tükrében mégis csalódás, hogy a felújított kiadásnak csak ennyire futotta. A Smoking Mirror, de leginkább annak rajongói ennél többet érdemeltek volna…

ADATOK

KIADÓ
Revolution Sft.
FEJLESZTŐ
Revolution Sft.
MŰFAJ
kaland
MULTI
nincs

INFO

A Wii-re, iPadre, iPhone-ra és PC-re kiadott tavalyi Broken Sword remake sikere után nem meglepő, hogy a második rész is megkapta a maga ráncfelvarrását – az azonban igen, hogy a második etap közel sem kapott annyi gondoskodást, mint elődje…

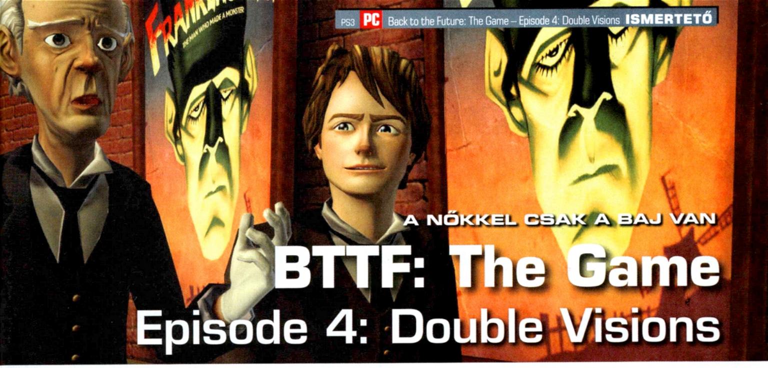
GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Kellemes múltidézés: még mindig remek karakterek, párbeszédek, és megfelelő nehézségű fejtörők.

KONTRA
A sorozat veteránjainak szinte semmi extrát nem nyújt az új változat.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.5 GHz, 64 MB RAM, 64 MB-os videokártya, 1 GB HDD

»80%«



A NŐKKEL CSAK A BAJ VAN

BTTF: The Game Episode 4: Double Visions

[ÍRTA **BATE**] **Negyedik epizódjához érkezett a Vissza a jövőbe játékszéria, és a fejlesztőknek egy résszel a finálé előtt sikerült ismét csavarni egy nagyot a történeten, hogy a hangulatról ne is beszéljünk.**

Az előző részben ugye ott maradt abba a kaland, hogy a jelentősen eltorzult 1986-ban az ördögi Edna Strickland emberei elkapnak minket, és ezek után a negyedik rész elején egy cellában találjuk magunkat. A feladat, hogy megszökjünk, és ismét visszautazzunk a múltba, megakadályozandó a fiatal Emmett és Edna házasságát, ami minden eddiginél jobban összekuszálta Marty idősíkját. Ebben segítségünkre lesz a megváltozott jelen Dokija is, akinek sikerül helyretennie az előző részben összetört DeLoreant – legalábbis részben. Az utazás sikerül, Marty ismét 1933-ban találja magát, ám ahelyett, hogy gatyába rázná a dolgokat, minden korábbinál nagyobb zavart okoz az időben.

A negyedik rész egy korábban sosem látott szálat hoz a Vissza a jövőbe világba, jelentősen megkutyulva ezzel a történetet

MÉG EGY KIS ZŰR

Ahogy az várható volt, játékmenetbeli változást a negyedik epizódban sem tapasztalhatunk, a Telltale Games a jól bevált úton görgeti tovább a történetet, amit viszont most sikerült úgy megcsavarni, hogy egy, a Vissza a jövőbe univerzumban sosem tapasztalt momentumot illesztettek a cselekménybe: Doki és Marty szembefordulását. A Double Visions erőssége tehát ezúttal is a jól megírt sztori, ami a játék első 15 percét leszámítva teljes egészében a korábban már megismert múltban, a korábban már megismert szereplők közreműködésével bonyolódik. Itt lesz a fiatal Emmett Brown, a fiatal Edna, az énekesnő Trixie, Marty nagyapja és persze komoly szerep jut a jövőből magunkkal hozott Dokinak is. A történet szinte teljes egészében a nők, a romantika és az éppen induló tudományos kiállítás körül forog, lesz féltékenység, árulás, hazugság és összetört szívek, és az egész epizód egy minden eddiginél több kérdést felvető cliffhangerrel zárul.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

A sztori előregörgetéséhez szükséges feladatok tekintetében nem változott semmi a korábbi részekhez képest, habár ahhoz, hogy minden „küldetést" a beépített segítségek nélkül oldhassunk meg, bizony jó megfigyelőképesség és kellő adag türelem kell. A feladványok tekintetében a legszórakoztatóbb momentum egyértelműen a fiatal Emmett személyiségvizsgáló találmányának kezelése volt, ezenfelül ismét csak párbeszédes információgyűjtéssel, továbbá tárgyak megszerzésével és megfelelő kombinálásával találkoztunk.

EGY PERCCEL A VÉGE ELŐTT

A Telltale Games ez idáig szinte tökéletesen kezelte a Vissza a jövőbe univerzumot, egy könnyed, szórakoztató játékváltozatot hoztak össze, és a negyedik résszel sem ejtettek rajta csorbát. Habár a Double Visions nem szárnyalja túl az előző számunkban bemutatott harmadik részt, az epizód végén bekövetkező csavar azért előidézett nálunk némi kellemes libabőrt, így már alig várjuk, hogy végigjátszhassuk a nyár közepén érkező, mindent lezáró ötödik részt.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Back to the Future – The Game 17 eurót (25 dollár) kóstál, azonban ezt nem epizódonként kell kifizetni, az egész, öt részre bontott kaland kerül ennyibe.

A nőknek ezúttal kiemelt szerep jut a történetben. Szokás szerint felforgatnak mindent

Dokinak kivételes érzéke van ahhoz, hogy meglehetősen kellemetlen helyzetekbe keveredjen

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO: A történet ezúttal is remek, és sikerült megtoldani egy eddig sosem látott fordulattal.

KONTRA: A feladatok nem túl változatosak, a negyedik részre kezd egy kicsit unalmas lenni a recept.

GÉPIGÉNY» P IV 4,3 GHz CPU, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 500 MB HDD

»80%«

DiRT3

[ÍRTA KRYSS]

ADATOK

KIADÓ
Codemasters
FEJLESZTŐ
Codemasters
MŰFAJ
autóverseny
MULTI
van

INFO

Ugyan a Dirt után egy hármas következik, a Codemasters játékának története jóval régebbre nyúlik vissza, mint a 2007-ben megjelent Dirt. A Dirt 3 már a nyolcadik rész a szériában, amelynek az első része 1998-ban jelent meg.

Az elmúlt négy évben a Colin McRae nevével felfuttatott sorozat egy különálló offroad világgá nőtte ki magát. A javarészt raliversenyeket tartalmazó első rész és a fesztiválos hangulatú második epizód után a DiRT3-at már a rajongók igényei szerint készítették el. Hogy ez mégis mennyire sikerült jól? Cikkünkből minden kiderül.

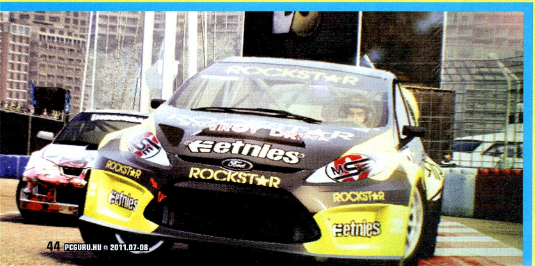
A modern kori Colin McRae széria meglehetősen érdekes fejlődésen ment keresztül az eddig kiadott három epizód alatt. A 2007-es DiRT még valamilyen szinten beleillett a ralijátékok hőskorában megjelent címek közé, viszont egyértelműen érezni lehetett rajta, hogy ez már a szélesebb közönség számára készült új irányvonalat képviseli. A korábbi játékokhoz képest az irányítás és a fizikai motor is egyszerűsödött, megjelent az idő-visszatekerés lehetősége, továbbá a sima Time Attack küzdelmeket egy sor új módozat váltotta fel. Ez a játék már nem a pályák betanulásáról és a tizedmásodpercek hajszolásáról szólt, hanem sokkal inkább a piszkos offroad versenyeket helyezte előtérbe. Természetesen annyit azért hozzá kell tenni, hogy az említett változások csak a legelvetemültebb ralirajongókat érintették érzékenyen, hiszen a DiRT első része egy minden ízében kiváló, élvezetes és izgalmas játékra sikeredett. A 2009 végén kiadott második epizód még tovább ment, hiszen elhozta nekünk az autós fesztiválok hangulatát, ahol lényeges újításnak tekinthettük a teljes egészében interaktív menüt, a többféle járműkategóriát, valamint a megszokottnál sokkal pörgősebb versenyeket. A szenzációhajhász megközelítés nagyon feldobta az addigi minimalista offroad világot, egy egészen nagyszerű világ körüli turné részesei lettünk, ahol sok-sok érdekes helyszínen fordultunk meg. Igaz, hogy az egyszerű rali picit a háttérbe szorult, de a kibővített Trailblazer (korábban Hill Climb), valamint a szép számú Rallycross kihívás ezért kárpótolni tudott bennünket. A DiRT3-mal kapcsolatban már egészen a bejelentésétől kezdve azt hangoztatták a készítők, hogy ez másként lesz: újra a klasszikus versenyszámok fognak előtérbe kerülni. A lassacskán csepegtetett gameplay videók úgyszintén ezt igazolták, így a korábban elégedetlenkedő rajongók is megnyugodhattak. Úgy tűnt, hogy egy rendkívül tartalmas és minden szinten kiváló játékot fogunk kapni, ami hosszú időre a monitor elé láncolja majd az autós címek iránt fogékony egyéneket. Sikerült, nem sikerült? Kezdjük az elején.

A Dirt 3-ban egyrészt visszatért a múlt, másrészt kicsit visszafogták a Dirt 2 újdonságait. De az egyveleg így is finom

ELLOPTÁK A LAKÓKOCSIT

A DiRT2 korábban már említett, motorhome-ra hasonlító menürendszerét el lehet felejteni. Egy steril és letisztult interfészt kapunk, ahol nincs felesleges csicsa, nem mozog 3D-ben a kamera, csak egy teljesen funkcionális, piramisokba rendezett (ez vajon honnan jött?) választóképernyővel fogunk szembesülni az első néhány percben. Ez az üres és ötlettelen látvány rendkívül erős váltás az előző epizódban bemutatott megoldáshoz képest, amit én személy szerint még sok-sok óra játék után sem tudtam hová tenni. Túlzásnak tűnhet egy ilyen szintű apróságon lovagolni, de mivel az két éve nagyszerűen működött, mindemellett a hangulatot is jelentősen megdobta, ezért nem lehet szó nélkül hagyni.

Minden egyes ilyen piramis egy új évadot jelent, ahol az elérhető kihívások vannak felsorakoztatva. A csoportosítás nem



● Eső, villám, mocsok, ablaktörlő teljes fordulatszámon – de a szélvédő még mindig tart

De mit lehet itt csinálni?

A DiRT3-ban valamilyen formában az összes eddigi epizódban elérhető játékmód visszatér, egyedüli lényeges újításnak a Gymkhanát tekinthetjük. Fontos megemlíteni külön a Rally-t, mivel amellett, hogy a játékban kiemelten foglalkoznak a témával, a Raid versenyautók szintén innen érhetők el; a különálló sorozat ezúttal kimaradt.

	Rally	Rallycross	Trailblazer	Raid	Landrush	Gymkhana
DiRT	■	■	■ (Hill Climb)	■		
DiRT2	■	■	■	■	■	
DiRT3	■	■	■		■	■

kategóriák szerinti, tehát ezek összeállítása teljesen véletlenszerű – ha szépen sorban haladunk, akkor a változatosságra egyáltalán nem lehet majd panasz. Eleinte még csak egy-egy versenyen fogunk részt venni, ám a későbbiekben több egymás utáni fordulóból álló kihívásokkal is találkozhatunk.

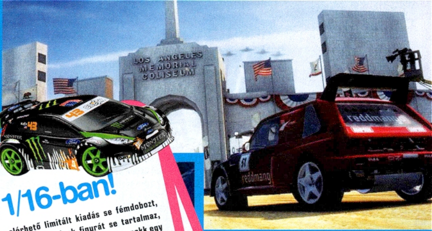
KARRIER HELYETT REKLÁMARC

A klasszikus értelemben vett karrier mód mondhatni eltűnt, helyette egy hírnévalapú rendszert kapunk. A legfontosabb természetesen továbbra is az, hogy nyerjünk, és kivívjuk magunknak az elismerést, mivel az egyes szponzorok csak egy bizonyos szint után fogják elérhetővé tenni az egyedi festéssel ellátott járműveiket. Minden egyes versenyen csak és kizárólag az előre meghatározott gépekkel állhatunk rajthoz – eleinte még csak néhány darab négykerekű fog a rendelkezésünkre állni, ám ügyességünktől függően később meglehetősen szép számú kocsi közül választhatunk. Hozni kell az eredményeket, és ennek függvényében bővülnek a lehetőségeink, felfigyelnek ránk a nagyobb csapatok, aminek köszönhetően a járműpark is folyamatosan nőni fog.

Mint arról már ez előbbiekben szó volt, a versenyszámok kellő változatossággal vannak adagolva, nézzük meg, hogy mégis mely kategóriák kaptak helyet a DiRT3-ban. Akik játszottak az előző epizódokkal (főleg nekik készült a jobb felső sarokban található összehasonlító táblázatunk), azoknak nem lesz

Egy fogaskerék fogai

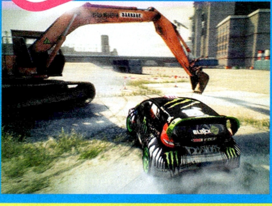
A Codemasters sorozata már 1998 óta meghatározó szereplője a virtuális versenyvilágnak, s ahogy minden hosszú életű szériában, itt is akadtak hullámvölgyek és csúcspontok. Fogaskerekünkben átvettük az egyes részeket, a platformokat és a szerkesztőség által adott tesztpontszámokat.



Daráld a gumikat 1/16-ban!

Az egyedül a tengerentúlon elérhető limitált kiadás se fémdobozt, se monsteres levonókat, sőt, még Ken Block figurát se tartalmaz, ezek helyett rendhagyó módon egy használható extrát rejt a pakk egy távirányítós autó formájában. Ha nincs lehetőséged arra, hogy a saját kocsiddal vágj neki a valódi Gymkhana versenyeknek, akkor ez a kicsi, 1/16 arányú méregzsák tökéletes lesz arra, hogy kiéld a gumidarálós szenvedélyedet. A 300 dolláros ár borsosnak tűnhet (valljuk be, az is), de a legnagyobb rajongóknak talán megér ennyit az ismert Ford Fiesta pontos mása.

Milyen hetykén áll itt ez a piros kis csoda, szinte kedvünk lenne bepattanni és elszökni vele...



„Keveset fog, aki sokat markol" – roppant jól hangzik, de azt még mi sem tudjuk, miképp jön ez ide...

igazán nagy meglepetés, hogy az egyedüli nagy újdonság a Gymkhana módozat lett. A gyors és veszélyes Trailblazer, a sokszor roncsderbire hasonlító Rallycross, valamint a buggie-kat is felvonultató Landrush szintén a paletta részét képezik.

ABARTH-TAL A KANYARBA

Természetesen itt van továbbá a Rally, amit muszáj külön megemlíteni, hiszen ebben az epizódban kiemelt szerepet kap a sorozat gyökerét jelentő kategória. Míg az előző részben főleg napjaink ismert négykerekűit járathattuk meg, addig a DiRT3-ban a klasszikus vadállatok visszatérésének lehetünk szem- és fültanúi. Az Opel Kadett, a Mini Cooper vagy az Alpine A110 álomautók bármelyikébe beleülve egy igazi időutazás részesei leszünk, nem beszélve arról, hogy a betiltott, B-csoportos legendák úgyszintén megjelennek. Az eddig felsorolt járművek mellett persze sok-sok új gép is van, így a WRC és Super 2000 kategóriákban szintén találhatunk szép számmal ismerős kocsikat. Így már, gondolom, tiszta a kép, hogy miért is emelték ki külön valamennyi videós bemutatóban a ralit.

Fontos megemlíteni, hogy minden egyes verseny előtt lehetőségünk van kiválasztani, hogy a 60-as, 70-es, 80-as, vagy esetleg a 90-es évek autóival szeretnénk-e rajthoz állni. Ritkán látni ennyire színes felhozatalt egyetlen játékban, biztosan bele fog telni néhány napba, mire mindet megszerezzük, és megtesszük az első próbaköröket.

ÉG A GUMI

Most térjünk át a DiRT3 második leglényegesebb elemére, a Gymkhanára (magáról

Habár bőven van még hová fejlődni a sorozatnak, azért komolyan panaszkodni egyáltalán nincs okunk a Dirt 3 miatt

az autósportos jelenségről külön dobozban írunk). Ez a versenymód lényegében egy nyitott játszótéren zajló freestyle szórakozás, ahol csak rajtunk – és az autónkon – múlik, hogy mit hozunk ki az adott arénából. Az értékelés pontozásalapú, ahol az a versenyző lesz a győztes, aki a meghatározott időkorláton belül a leglátványosabb mutatványokat hajtja végre. Természetesen értékes szorzó jár az egymásba fűzött farolásokért, ugratásokért és éles driftekért, így a megszakítás nélküli kombózás amellett, hogy nagyon látványos, még győzelemre is visz. Leírva nyilván ez nem hangzik túlzottan izgalmasnak, de – rövidebb személyes véleményt megejtve – még engem is képes volt meggyőzni, pedig maximális fenntartásokkal vágtam neki az első versenyeknek. Igaz, erősen szokni kell az irányítást, és eleinte bizony nehéz lesz kontrollálni a több száz lóerőt, de úgy gondolom, hogy mindenképpen érdemes beletanulni a kezelésbe, mivel soksok kellemes pillanatot tud majd okozni ez az egyszerű(nek tűnő) játékmód.

PORFELHŐ KENYÁBAN

A DiRT3-ban kellően sok helyszín érhető el, így autók mellett a pályák mennyiségét sem érheti egyetlen rossz szó sem. Norvégia és Finnország mellett Kenya is helyet kapott a listán, nem beszélve a rendkívül szép monacói Rallycross arénáról. A változatossággal itt sem lesz problémánk, hiszen az előző epizód javarészt homokos pályái után felüdülés lesz az esős és havas versenyeken részt venni. A változó időjárás az egyik legfontosabb része a játéknak, hiszen amellett, hogy az autók az egyes felületeken rendre máshogy viselkednek, még a látványt is kellően képes feldobni. A hóviharban autózás, a kietlen afrikai vidék poros szakaszain száguldozás, vagy éppen a DC gyarkolópályáján történő farolgatások – mindegyiknek megvan a maga varázsa és egyedi hangulata. Sok esetben nehéz lesz elhinni, hogy ugyanazzal a játékkal játszunk, hiszen előfordulhat, hogy míg az egyik percben a legmodernebb autókkal verjük fel a port, addig néhány pillanat múlva már egy legendás raligép volánja mögött fonjuk egybe a kanyarokat a jeges útszakaszokon. Imádnivaló, hogy mennyire sokszínű is tud lenni a DiRT3!

NEM KELL MANKÓ

A kezelhetőséget tekintve szintén jelesre vizsgázik a játék, hiszen tovább finomodott

Tippek, trükkök, tanácsok

AZONNAL A VILÁGHÁLÓN

A DiRT3 szinte minden egyes lépésében felkínálja, hogy legszebb megmozdulásainkat töltsük fel YouTube-ra, viszont azt tudni kell, hogy csak rövid klipeket tehetünk elérhetővé a világhálón. A maximum 30 másodperces videókat 480p-s felbontásban kapjuk meg.

ELFELEJTETT KÉP

A visszajátszásokat nem tudjuk elmenteni, ezért vagy beleférünk az említett 30 másodperces időkorlátba, vagy valamilyen külső eszköz segítségével rögzítjük a képet. Ez nagy hiba, mert így rendkívül körülményes lesz a hibátlan versenyek újbóli megtekintése.

FINOM MOZDULATOK

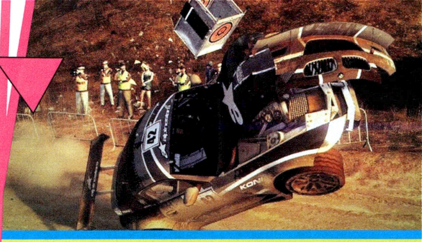
Fontos, hogy tanuljunk meg játszani a gázzal és a fékkel, ugyanis ezek óvatos adagolásával csodákat művelhetünk az arénában. Főleg a Gymkhana módozatban lesz erre szükségünk, de persze soha nem baj, ha tudjuk, hogy egy megcsúszást hogyan hozhatunk egyenesbe.

KIJÁRATI ÍV

Nem csupán azon múlik a gyorsaságunk, hogy mennyire nyomjuk a pedált, sokkal inkább azon, hogy milyen sebességgel megyünk bele a kanyarba, és hogyan jövünk ki onnan. A „téglalábú" versenyzők hátrányban lesznek, mivel a lendület többet ér, mint az erő.

Gymkhana

Tény, hogy a Gymkhana a 18. században még a lovas sportversenyt jelentette, azonban manapság, ha meghalljuk ezt a szót, akkor biztos vagyok benne, hogy mindenkinek kapásból a füstölő és ordító gumi, a kilinccsel előre haladó autók, valamint a különböző akadályok jutnak majd az eszébe. A négykerekű járművekkel kapcsolatos Gymkhanáról dióhéjban annyit szükséges tudni, hogy ez lényegében a szlalomozás egyik formája az előre definiált pályán az adott elemek között. Természetesen nem csupán annyiból áll a mutatvány, hogy minél gyorsabban jutunk túl az akadályokon, sokkal inkább az eltérő vezetési technikák alkalmazásán van a hangsúly. Az adott időlimiten belül sok-sok farolást, 180 és 360 fokos pördülést, valamint egyéb szűk helyen történő fordulásokat szükséges végrehajtanunk. Okkal merül fel a kérdés: ez mitől jó mégis? A válasz: leginkább attól, hogy eszméletlen látványos. Ha kíváncsi vagy, hogyan néz ki a Gymkhana a gyakorlatban, akkor keress rá YouTube-on Ken Block nevére.



Akárhogy is nézzük ezt a képet, bizony azt kell mondanunk, hogy szó szerint sikerült egy kissé darabosan bevenni ezt a kanyart. Ha szerencsénk van, a lökhárító még célba ér...

az eddig is nagyszerűen működő irányítás. Alapjárton három nehézségi szint közül választhatunk, de természetesen teljes mértékben testre szabhatjuk, hogy mely rásegítések legyenek be-, illetve kikapcsolva. A kerekek blokkolását megakadályozó rendszer és az ideális ív is biztosítva van a kezdők számára, a gyakorlott versenyzőknek viszont egyértelműen azt ajánlom, hogy a lehető legkevesebb mankót vegyék igénybe. Részben az autók kezelésére, részben pedig az ellenfelek képességeire van kihatással a választott fokozat, tehát a sikerélmény érdekében ajánlott lépcsőzetesen haladni. Míg az eddigi epizódokban a különböző szintek függvényében változott, hogy kihívásonként hányszor tekerhettük vissza az időt, addig a DiRT3-ban minden egyes futamon ötször

Nem éltél, míg nem zúztál egy jót egy buggie-ban!

van erre lehetőségünk. Ennek a nem túlzottan örvendetes változásnak köszönhetően végképp elvész a kihívás – külön büntetés sem jár azért, ha elhasználjuk az összes karikát; egyedül csak a hírnevünk szenved csorbát, egyéb szankció nincs, így kevésbé kell vigyázni arra, hogy a futamunk végét jelentő szikladarabokat, esetleg kisebb bukkanókat elkerüljük. Reménykedjünk, hogy a jövőben érkező Codemasters címek nem fogják átvenni ezt az igencsak komolytalan „újítást".

FINOMHANGOLT FELFÜGGESZTÉS

Bár az autók konzervdobozra hasonlító viselkedését még mindig nem sikerült maradéktalanul kiiktatni, de abszolút észrevehető, hogy a fejlesztők ezúttal több figyelmet fordítottak a kocsik finomhangolására. Továbbra is egy arcade őrülettel van dolgunk, ami még mindig nagyon messze van a szimulátortól, viszont megvan az a pozitív tulajdonsága, hogy bizonyos esetekben komolyan tudjuk venni. A lehetőség természetesen továbbra is adott, hogy belenyúljunk az autók beállításaiba, de úgy gondolom, hogy a játék ezen része csak egy rendkívül szűk réteget fog igazán érdekelni. Sokkal inkább az a DiRT3 fő bája, hogy kiválasztjuk a kedvenc autónkat, és – miközben ámulunk a szebbnél szebb tájakon – nyomjuk neki, ami a csövön kifér. A vezetési élmény kiváló, mivel a játék nem igényel komolyabb tanulási időszakot, ám biztosan elégedettséggel fog eltölteni, ha a későbbiekben egy jól begyakorolt pályarész hibátlan teljesítését visszanézzük. Egyértelműen külső kameraállásból érezhető a legjobban az autó viselkedése, de természetesen a megszokott motorháztetős és cockpit nézetet is választhatjuk. Utóbbihoz még annyit érdemes lehet hozzáfűzni, hogy a 2011-es mezőnyben már többre lenne szükség, pláne, hogy azóta kaptunk egy Shift 2-t, ami megmutatta, hogy miként lehet a pilótafülkében történő dolgokat profi módon prezentálni.

LEINTÉS

Mindent összevetve a DiRT3 egy igazán minőségi és kiemelkedő játék lett. A második rész stílusa és egyedi hangulata ugyan eltűnt, de helyette megjelent a rajongók ezrei által óhajtott kibővített rali rész és napjaink autósportvilágának új őrülete, a Gymkhana. Igazán jelentős grafikai előrelépés nem történt, de a különböző apróbb effekteknek köszönhetően – úgymint az éjszakában felvillanó tűzijáték, a kocsik fényei – még mindig hozza az elvárt színvonalat. A változó időjárás bevezetése egy jelentős (és kötelező) lépés volt, így a poros szakaszok mellett immáron a havas tájakon és vihar sújtotta erdőkben is száguldozhatunk. A tartalom egészen kellemes, hiszen az egyjátékos módban több mint száz különböző és rendkívül élvezetes versenyszám áll majd a rendelkezésünkre.

Negatívumnak annyit lehet felróni, hogy kissé steril lett a DiRT Tour, és hiányzik belőle az igazi stílus. Az autók gyűjtögetésének varázsától is megfosztottak bennünket, melynek hiánya szintén fájó pont a szép számú járműparkot nézve. Persze ez ne vegye el senkinek a kedvét, hiszen a játék, mint írtam, nagyszerűre sikeredett, annyit viszont mindenképpen fel kell jegyezni, hogy picivel többet is ki lehetett volna hozni a témából, ha a rendkívül hangulatos második részt tekintik kiindulási alapnak.

KÉZZEL-LÁBBAL

Hogy a rendes féket, vagy esetleg a kéziféket használjuk kanyar előtt, azt mindig az adott forduló dönti el. Gyakran az a leginkább eredményes, ha mindkettőt alkalmazzuk: a bejáratig lassítunk, majd a kézifék segítségével végigfarolunk az íven.

VÁLTOGATVA

Az automata vs. manuális váltó kérdését nehéz megválaszolni, de mivel a DiRT3 nem az a kőkemény hardcore versenyjáték, ezért nyugodtan válasszuk a számunkra könnyebb megoldást. Itt bizony nem múlnak ezredmásodpercek egy-egy gyors, illetve lassú váltáson.

ÖRÖK KÉRDÉS

Többnyire a kormányt szoktuk ajánlani, viszont annyira sikerült eltalálni a kontrolleres irányítást, hogy mi most kivételesen erre voksolunk (a billentyűzet csak a legvégső esetben legyen opció). A precíz gáz- ás fékadagolások minden esetben nagyszerűen működnek.

FERTŐZÉS

Ha a helyzet engedi, akkor mindenképpen próbáljuk ki az elérhető Multiplayer módokat. A klasszikus versenyek mellett elérhető néhány igazán őrült versenyszám is, ahol robotokat pusztíthatunk, zombi mód fertőzhetünk, valamint akár még zászlókat is rabolhatunk!

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1892

»A DiRT széria legújabb tagja hozza az elvárt szintet. Az igazán fontos újításokkal szemben találunk néhány elszúrt megoldást, viszont még így is kiváló versenyjáték lett.

PRO Rendkívül élvezetes játékmódok, szép külső, tartalmas belső.

KONTRA Hiányzik a stílus, helyenként túlzottan steril és jellegtelen.

GÉPIGÉNY» AMD Athlon 64 X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 15 GB HDD

»85%«

ÜTŐS MÁSODIK NEKIFUTÁS

SECTION 8 PREJUDICE™

[ÍRTA WILSON] **Ami dobozos címként nem ment, az most letölthető játékként él tovább. A Prejudice robusztus multiplayer játékként követeli magának a koronát, sok szempontból jogosan: kevés ennél jobb multiplayer FPS-t találhatsz a maga kategóriájában!**

A jövő háborúja olyan lesz, mint egy mobil toalett: bárhol felbukkanhat, mindenki részese lehet, és olyan gyorsan változtathatja a helyét, hogy szinte észre sem veszed, ha arrébb költözött. Ha van tanulság, amit a Section 8: Prejudice kampányából le lehet vonni, az az, hogy a huszonakárhányadik században a hadsereg nem bázist, hanem bolygót vált, ha szorul a hurok a nyaka körül – ráadásul többször, ha éppen a narratíva megkívánja. De jobb, ha erre nem is figyelsz, hiszen a kampány borzalmas.

ÉGI HÁBORÚ

A Prejudice nagy szerencséje az, hogy soha, egy percig sem mondta azt magáról, hogy ez másképp lenne, különösen azért nem, mert letölthető FPS-be ritkán szokás történetet rakni, különösen, ha maga a franchise is a multiplayerre van kihegyezve. Ilyen lett volna a PC-s verziótól többéves várakozás után búcsút vevő Battlefield 1943, a meglepően stílusos Monday Night Combat és most a Prejudice, a nem túl sikeres Section 8 egyenes ági leszármazottja, örököse és trónfosztója.

Már csak 40 fős csatái okán is figyelemre érdemes, hát még ha az ember számításba veszi azt is, hogy ügyesen lop és fuzionál többek között a Halo-ból, a Tribesból és tulajdonképpen saját magából. Látványos, gigantikus, csapatmunkát igénylő játékról van szó, ahol a frontvonal akár percről percre változtathatja a helyzetét és ahol soha, egyetlen másodpercben sem lehetsz biztonságban.

Lényegtelen, hogy a két oldal miért is küzd egymással: ami számít, az a harc, amely egyszerre döcögős és annyira pörgős, hogy akár másodpercek alatt elbukhatsz benne. A Prejudice-ban három játékmód áll rendelkezésünkre: az Assault, amely időre menő összecsapásokat kínál, a Swarm az itteni horda, Unreal 2-es építkezéssel feldúsítva, míg a fő attrakció a Conquest. Ez utóbbi leginkább a Battlefieldet idézi, már a nevével is: a térképen itt is több elfoglalásra váró pont van, így az erőviszonyok folyamatosan változnak. Főleg azért, mert a Section 8 dinamikus küldetésrendszert használ, egy előre rögzített listából, általában 2-3 perces időközönként rotálja a véletlenszerű feladatokat. Védj meg/támadj meg egy konvojt, kísérj el/ölj meg egy VIP személyt, foglalj el egy ideiglenes bázist. A dolog szépségét az adja, hogy ezt egyedül soha az életben nem tudod teljesíteni, így rá vagy szorulva a társaid segítségére.

Te sem vagy persze védtelen, a Prejudice hihetetlenül gazdag kusztomizációt kínál, gyakorlatilag minden egyes cselekedeted tapasztalati ponttal és kitűzővel díjazza, melyek újabb és újabb fegyvereket nyitnak meg az alapvetően gépész/medic/soldier felosztásban, sőt, még skilleket is felvehetsz és használhatsz, érdekes stratégiai vetületet adva az alapvetően szerepjátékos fejlődésnek. Több pajzsra vágysz a lőszer kárára? A lehető leggyorsabban akarsz tüzelni, és nem érdekel, ha eközben téged is halálos seb ér? Döntsd el te, hogy milyen utat választasz, a Prejudice által nyújtott mozgástér ugyanis hatalmas.

Itt-ott azért igencsak érződik, hogy a fejlesztők egyik kedvenc játéka a Halo sorozat

És ez magukra a pályákra is igaz, amiből ugyan talán kínosan kevés van, azok viszont legalább remekül kidolgozottak, kiegyensúlyozottak, és még szépek is – mind arra vár, hogy beépítsd a killekből és a feladatok teljesítéséből befolyó összegből. Szó szerint bármilyen nyílt terepre rakhatsz radart, légvédelmi üteget, automatizált lőállást vagy épp kérhetsz egy hatalmas mechát, azzal küzdve a csatatéren.

Unatkozni nem fogsz: a kevés térkép ellenére a Prejudice kifejezetten tartalmas a megnyitható dolgokat tekintve, ráadásul van annyira olcsó, hogy gondolkodás nélkül megérje vele kitölteni az unalmas nyári napokat – elvégre nem csak a Battlefieldből és a Call of Dutyból áll a modern háborúzás!

Ami elsőre őrült nagyot bukott, az másodjára, letölthető formában könnyen az idei nyár egyik multiplayer slágere lehet

ADATOK

KIADÓ
Timegate

FEJLESZTŐ
Timegate

MŰFAJ
FPS

MULTI
40 fő

INFO

Egy sikertelen dobozos cím után kizárólag digitális formában tért vissza a Section 8. Szebb, tartalmasabb, ütősebb, mint az elődje – vagyis pontosan olyan, amilyen az első rész szeretett volna lenni!

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

PRO
Elképesztő mennyiségű megnyitható dolog, jó kasztrendszer, intenzív csaták.

KONTRA
Kevés pálya, nem túl szép külső, borzalmas kampány.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7800 vagy ATI Radeon X1900 VGA, 5,5 GB HDD

»75%«

Habár a jövőben járunk, ez nem jelenti azt, hogy nem lehet nálunk egy igazi kőkori eszköz, a kés, ami természetesen minden páncélt átvisz

KÖLTSÉGES KALANDOZÁS

The First Templar

[ÍRTA **JOHNBART**] **Talán meglepő, hogy egy játék nem tulajdonságai, hanem árcédulája okán vérzik el hasábjainkon, a Haemimont Games középkori hack'n'slashével azonban pontosan ez történt. A The First Templar a budget kategóriában ugyanis jó vétel lenne, a kezdő 45 eurós vételár azonban példázata lehetne a szerencsétlen félreárazásnak.**

Pedig az alapokkal nincs gond! Adott egy izgalmas történelmi korszak (a XIII. század Európája és Közel-Kelete kerül terítékre), mely húsz változatos pálya formájában kerül digitalizálásra Franciaországtól Akkó erődvárosáig, nagyjából 12-14 órányi játékidőt biztosítva (micsoda szám ez így 2011-ben). Vegyünk ehhez hozzá játszható karakterek gyanánt két marcona és korhű templomos lovagot, valamint egy csinos és a legkevésbé sem autentikus harcművész nemeslányt, kiknek célja a legendás Szent Grál felkutatása (közöttük szólómódban bármikor szabadon váltogathatunk); egészítsük ki az igeszakaszt egy rakás lekaszabolható ellenféllel (orgyilkosok, inkvizítorok, muzulmán harcosok, torzszülött óriások stb.), akik mindent megtesznek, hogy triónk mielőbb megtérjen a Teremtőhöz; és végül tömjénezzük meg az egészet egy kétszemélyes kooperatív móddal. Nos, a végeredmény egy alapjában véve szórakoztató akciójáték: a nagyon ritka ügyességi feladatokat leszámítva az erősen multiorientált sztori voltaképp nonstop agresszív hitvitát jelent a műfaj legrégebbi hagyományainak megfelelően. A leölt ellenfelekért XP-t kapunk, amit új mozdulatokra költhetünk, amiket aztán egyszerű billentyűkombinációkkal csalhatunk elő, hogy kombókba fűzve őket a lehető legnagyobb veszteséget okozva ismertessük vallási nézeteinket. Meglepetés tehát nem vár ránk, leszámítva, hogy egyszerre két karaktert kell tápolni, épp ezért kihagyott ziccernek érzem, hogy egy közös harci kombót és pár kétszemélyes fejtörőt leszámítva nincs semmi, ami csapatjátékra ösztönözne: a két hős külön-külön szétverheti az ellenfelek 90%-át, ami azért a Left 4 Dead óta csalódás egy olyan címtől, amit eleve ko-opra hegyeztek ki – no meg hosszú távon unalmassá is teszi a kalandozást...

Vannak játékok, amelyek az árcédulát tekintve nem tudják, hogy hol a „helyük". A The First Templar tökéletes példa erre

Mint azt azonban már meglebegtettem fentebb, a probléma igazából nem is ezzel van, sokkal inkább a szolid játékmenet még szolidabb megvalósításával, ami majd minden téren alatta marad az A-kategóriától elvártnak. Vizuális fronton a TFT 4-5 éves színvonalat idéz: a pályák félelmetesen statikusak és sivárak, változatos időjárásnak (vagy legalább a fák lombjait lengető szélnek) nyoma sincs, emellett minden szint tökéletes csőhatást kelt: pár elágazást leszámítva csak métereket távolodhatunk el a fő csapástól, mivel hőseink az utolsó kavicsban is elakadnak. Náluk sem sokkal jobb egyébként a helyzet: bár az emberek egész jól mutatnak, a mozgásanimációjuk valami gyalázatos, az átvezetőkben pedig mindig ugyanazon pozitúrát veszik fel beszéd alatt. Utóbbiban sincs sok köszönet: a szinkron pocsék, minden beleélés nélküli felolvasás, a zene pedig felejtős. Technikai téren egyedül az MI-t nem érheti panasz: bár az ellenfeleknek sok nem jutott belőle, de gépi társunk legalább remekül teszi a dolgát – sosincs útban, tud magára vigyázni, és mindig kisegíti a játékost, ha szüksége van rá. A sztori így szólómódban is élvezhető marad, már amennyire a fenti „hiányosságok" engedik – ez azonban eme árszabás mellett nem elég az üdvösséghez. Jelenleg a mérföldekkel jobb Darksiders és a Devil May Cry 4 is kevesebb mint feleannyiba kóstál, mint a Haemimont szent küldetése – szóval ko-op mód ide vagy oda, ha kellemes hentelésre vágytok, inkább azokat akasszátok ki először, a TFT-vel pedig várjatok addig, míg olyan áron kezdik kínálni, amenynyit ténylegesen ér: nagyjából két rugóért, akkor ugyanis nem érhet titeket kellemetlen meglepetés.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

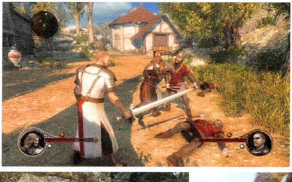
FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
Hack 'n' slash

MULTI
Kétfős coop

INFO

Igen meglepő volt, mikor tavaly a Haemimont Games bejelentette a The First Templart, a csapat ugyanis korábban kizárólag stratégiai játékokban utazott – nekik köszönhetjük többek közt a Tropico 3-at is.



Igazi klasszikus hack 'n' slash-sel van dolgunk, csak ezúttal történelmi köntösben

GRAFIKA» »75%

HANG ÉS ZENE» »65%

JÁTÉKÉLMÉNY» »85%

PRO
Egyszerű irányítás, korrekt AI, szórakoztató co-op mód, meg az egész középkori lovagi környezet...

KONTRA
...sivár, statikus grafika, kólineáris és hosszú távon monoton játékmenet, cudar szinkron és zene.

GÉPIGÉNY» PIV2.4 GHz, 1 GB RAM, 256MB SM3.0 grafkártya (Geforce 6600GT), 5 GB HDD

»75%«

Dungeon Siege III

[ÍRTA BATE]

Nyáron lesz hat éve, hogy megjelent a Dungeon Siege második része, most pedig itt a folytatás, amely az Obsidian Entertainment fejlesztésében és a Square Enix kiadásában jut el a játékosokhoz. Ugyan az eredeti alkotók már nem vettek részt a játék megalkotásában, így is egy kellemes akció RPG-t kapunk, amely hosszú napokra képes lekötni a kalandozásra, folyamatos szintlépésre, tápolásra és harcra éhes játékosokat.

Habár a fejlesztésben már semmilyen szerepet nem vállalt az eredeti részeket fejlesztő Gas Powered Games, ez a legutóbbi pár játékuk fényében (Space Siege, Supreme Commander 2) nem feltétlenül jelent bajt, s igaz ugyan, hogy a stafétabotot átvevő Obsidian sem nyűgözött le az Alpha Protocollal, azt senki nem vitathatja el tőlük, hogy szerepjáték-folytatásokban (KotOR 2, Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas) igenis otthon vannak, s szerencsénkre ezen a képen a Dungeon Siege III sem változtat. Ugyan a játék se nem úttörő, se nem megkerülhetetlen klasszikus, sőt, még csak hibátlannak sem nevezhető, ennek ellenére mégis rendelkezik olyan potenciállal, ami képes beszippantani a felfedezés/harc/fejlődés triumvirátusra építkező szerepjátékok rajongóit. A következő oldalakon a program erényei és hibái kerülnek terítékre, hogy már a megjelenés előtt eldönthessétek, hogy ezzel a játékkal kívánjátok-e eltölteni a nyári szabadidőtöket.

A TÖRTÉNET SZERINT...

A játék Odo, a 10. Légió utolsó megmaradt tagjának levelével nyit, amiben arra kér, hogy csatlakozzunk hozzá, mert egy utolsó kísérletet kíván tenni annak érdekében, hogy újra életre hívja a harminc éve elpusztított Légiót, legyőzendő az egykoron ármánnyal hata'mat szerző Jeyne Kassyndert, ezzel újra békét és egységet hozva Ehb királyságba. Mi persze csatlakozunk leMészárolt felmenőink rendjéhez, és ezzel kezdetét is veszi a nagy kaland, melynek során egy alapvetően érdekes történet, rengeteg harc, megannyi tapasztalati pont, fejlődés, folyamatosan bővülő képességek, szövetségesek és döntések várnak ránk, méghozzá nem kevés játékórában.

Egy dologban semmit nem változott a Dungeon Siege, ez pedig a játéktér, amely ezúttal is madártávlatból mutatja hősünket, akivel meglehetősen változatos helyszíneken kell átverekednünk magunkat a küldetéseink megoldása végett. A grafikáért az Onyx Engine felelős, s ugyan nem élünk át vizuális orgazmust a látványtól, azért panaszkodni sincs okunk, hiszen a felfedezett területek részletesek, szépen kidolgozottak, a fény-árnyék hatások, a különböző robbanások és egyéb varázslatok pedig kifejezetten impozánsak, egyedül a karakterek kidolgozásába lehetne belekötni, azonban ez csupán szőrszálhasogatás lenne, lévén hogy a magasba helyezett kameranézetnek köszönhetően az sem változtatna semmit az összképen, ha hősünk kétmillió poligonból épülne fel.

BEVÁLT RECEPT

A játékmenet alapja klasszikusnak mondható, nagy meglepetést nem okoz majd senkinek. Kezdéskor választhatunk a négy előre definiált karakter (harcos, mágus, alakváltó, fegyverforgató) közül, majd az oktatómódként funkcionáló bemelegítést követően jön a játék nagyja, sorra kapjuk a küldetéseket, újabb és újabb (erdő, bánya, falu, kastély, havas hegytető, mocsár, steampunk város, „asztrálsík" stb.) helyszínekre tévedünk, azokon átverekedjük magunkat, tápoljuk a hősünket, és közben toljuk előre a Légió szekerét.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
kooperatív mód

INFO

A Dungeon Siege harmadik része az eredeti fejlesztők részvétele nélkül készült, de – állítólag – Chris Taylor közreműködésével. Miközben a hack 'n' slash alapok nem változtak, számos klasszikus játékelem eltűnt a DS-szériából.

Ami érdekes, hogy a játék lépésekben adagolja az élményeket: kezdetben egyedül fedezzük fel a teljesen lineáris pályarészeket, majd idővel mellénk csapódik egy állandó társ, a fő történet vaskos mellékküldetésekkel egészül ki, az új területek egyre szerteágazóbbak és nagyobbak lesznek, egy ponton túl pedig már váltogathatunk a lojalitást fogadó csapattagok között (akik egyébként az eredetileg választható négy karakter hátrahagyott tagjai közül kerülnek ki), sőt, még a cselekményre és a csatlósaink hozzáállására hatással lévő döntéseket is hozhatunk. Ami tehát elsőre csupán egyszerű Diablo-klónnak tűnik, az valójában egy, az átlagosnál jóval tartalmasabb hack 'n' slash, aminek nemcsak a technikai körítése és a játékmenetet színesítő része van rendesen kidolgozva, de a fejlődési és harcrendszere is, így az amúgy korrekt történet fordulópontjait összekötő küzdelmek sem válnak monoton klikkmaratonná.

RENDSZER A LELKE MINDENNEK

Egyvalamit tudni kell a Dungeon Siege III-ról: az első egy-két órája roppant unalmas. Ez az a rész, mikor teljesen egyedül megyünk előre a mindenféle szabadság nélküli csőrendszerben, és megtanuljuk az alapokat. Szükség van erre, de ha nem vagyunk elég kitartóak, akkor bizony könnyen elmehet a kedvünk az egész játéktól, még mielőtt az megmutatná, hogy pontosan mi mindent tartogat számunkra. Pár oldallal odébb fanyalgok a Fable 3 szegényes és fura megoldásai miatt, amihez képest a Dungeon Siege III igazi felüdülés volt, és nem csak azért, mert itt hagyományos és pillanatok alatt átlátható menürendszer kapott helyet. Egy akció-szerepjátékban, ahol a küldetések jelentős része csak folyamatos harccal oldható meg, szükséges egy jól kidolgozott és változást biztosító harcrendszer, különben az egész program hamar unalomba

MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

A korábbi részekkel ellentétben a Dungeon Siege III-ban már (részben) meghatározott képességekkel felvértezett karakterek közül választhatunk magunknak hőst – a többiek pedig idővel majd társként csatlakoznak hozzánk. Lássuk, hogy kik ők:

LUCAS MONTBARRON

A felhozatal erős embere, aki főleg a test-test elleni küzdelemben jeleskedik, képességeinek köszönhetően gyors támadásokkal képes megfékezni a nagyobb ellenfeleket is, de akár csapatokkal is ügyesen leszámol, ha kell.

ANJALI

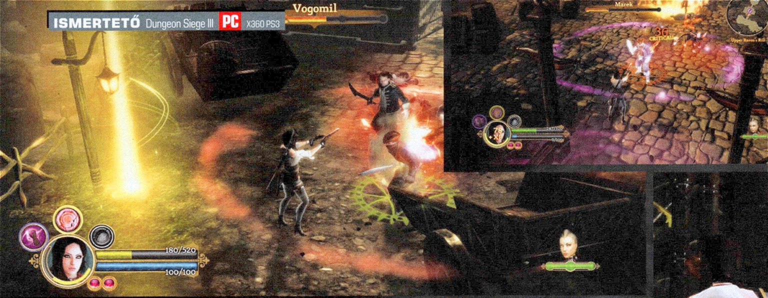
Alakváltó, aki képes látványos lángoló formát ölteni, s ilyenkor tüzes és halálos lövedékekkel bombázza az ellenfeleket. Emberi alakban egy hatalmas dárdával hadakozik, és akár egy kisebb csapattal is megbirkózik.

REINHART MANX

A Dungeon Siege mágus karaktere, akit viszont nem kell félteni a harcban, a közeli ellenfeleket halálos elektromos támadásokkal sokkolja, azonban akár távolra is képes pusztító energiákat küldeni.

KATARINA

A játék tűzszerésze, aki törékeny alkata ellenére tökéletesen bánik a fegyverekkel, testközelben két rövid hatótávolságú fegyverrel aprítja a támadókat, a távoli ellenfeleket pedig vadászpuskával teríti le.



fullad. Szerencsénkre a Dungeon Siege III rendelkezik ilyesmivel, így nem sóhajtunk mélyeket, mikor újra és újra belevetjük magunkat a csak fegyverekkel megoldható konfliktusokba.

A szisztéma alapjai ismerősek: a legyőzött ellenfelek és megoldott feladatok után XP jár, ami egy adott mennyiség után szintlépést eredményez. Ilyenkor nemcsak az alapvető értékeink (életerő stb.) fejlődnek, de pontokat is kapunk, melyeket az első szintlépéstől számított minden második alkalommal képességekre (Abilities) és minden fejlődési szakasznál a képességekhez tartozó kétféle szakértelemre (Proficiencies) költhetünk el. A fegyverforgatónál például választhatjuk a szívre célzást, amin belül aztán költhetünk pontot a fókuszvisszatöltő sebzésre (rapid fire) vagy továbbpattanó (magic bullet) lövedékre. Ami igazán szép, hogy a két szakértelem nem zárja ki egymást, ugyanis egy képességen belül összesen öt szakértelempontot költhetünk el, az pedig már csak rajtunk múlik, hogy az öt pont milyen arányban oszlik el a két opció között. S ezzel még koránt sincs vége, ugyanis a képességeket kimaxolhatjuk (mastery), méghozzá a Dungeon Siege sorozat korábbi részeit idéző módon: minél többször használjuk az adott képességet, annál „jobbá válunk" benne, és ha betelik a mastery-bar, akkor megkapjuk az extra erős változatot, amit aztán külön gombkombinációval süthetünk el. A képességek egyébként három kategóriára oszlanak (támadás 1, támadás 2, védekezés), és három szinten (recruit, legionnaire, master) fejleszthetők – a magasabb szinten elérhetők pedig értelemszerűen csak pár ezer XP begyűjtése után nyílnak meg. A szintlépéskor szerzett képességek amúgy aktív harci technikák, azaz külön gomb lenyomásával vethetjük be őket (és külön fókuszpontba is kerülnek, ezt a zöld életerő alatt lévő kék csík jelzi), míg a szakértelem passzív tényező, szinttől és százaléktól függően lépnek életbe egy-egy csetepatéban.

Karakterünk „fejlettsége" persze nem csak a képesség/szakértelem párostól függ. Minden szintlépéskor vásárolhatunk különféle bónuszokat biztosító adottságokat (talents) is, és a műfaj „szabályainak" megfelelően hatalmas szerephez jutnak az ellenfelektől elszedett, ládákban, széttört tereptárgyakban talált fegyverek és felszerelések is, amelyek nemcsak páncélunk vagy fegyverünk erejét növelik, de ritkaságtól függően (amit itt is színek jelölnek) az ilyen-olyan mutatóinkat (agility, will stb.) is tovább erősítik.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A Dungeon Siege fejlődési rendszere nemcsak jól kidolgozott, de hatékony is: látványos eredményeket érhetünk el általa a harcban, jutalmazza a játékost, és a különböző szinteken elérhető újabb és újabb képességeknek köszönhetően hosszú távon is kellően változatossá és színessé teszi a program központi részét képező küzdelmeket. Mindezt csak tetézi, hogy nem csupán a saját karakterünket fejleszthetjük és tápolhatjuk, de a csapattársainkat is – ahogy arra korábban utaltam, belőlük maximum három lehet, és egyszerre egy harcolhat mellettünk, de bármikor váltogathatunk közöttük. Szintlépéskor külön vásárolhatunk nekik képességet, szaktudást és adottságot, a hozzájuk illő felszerelés pedig

A VÁLTOZATOSSÁG KULCSA: FEJLESZTÉS

A játék kétségtelenül legjobban kidolgozott része a fejlődési rendszer, amely meglehetősen színes lehetőségekkel bővíti a hősök alapképességeit. A küldetések megoldásáért és az ellenfelek legyűréséért XP-t kapunk, amely természetesen szintlépéshez vezet, mikor is pontokat kapunk, amelyeket minimum kettő, de alkalmanként három kategóriában oszthatunk szét.

KÉPESSÉGEK (ABILITIES)

Minden második szintlépéskor lehetőségünk van egy pontot költeni képességekre, amelyek három kategóriába sorolhatók: támadás 1, támadás 2, védekezés. A „vásárlást" követően minden egyes képesség használható a harcmezőn (külön gomb megnyomásával és fókuszpontok felhasználásával), akár erősebb támadás bevitelére, akár védőmező aktiválására, akár gyógyításra – karaktertől függően. Ezek az „extrák" aktív képességek, tehát csak akkor sülnek el, hogyha mi úgy döntünk.

SZAKÉRTELEM (PROFICIENCIES)

A „megvásárolt" képességeink mind megjelennek a szakértelem menüben, ahol minden szintlépéskor lehetőségünk lesz egy pontot költeni a már beszerzett képességekre. Minden képességre összesen öt szakértelem pont költhető el, és minden esetben két eltérő lehetőség közül választhatunk. Csak rajtunk múlik, hogy hány pontot költünk el egy adott képességre (nem muszáj egyet sem), és hogy milyen arányban osztjuk el a kapott pontokat a két lehetséges opció között.

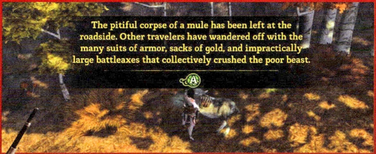
ADOTTSÁGOK (TALENTS)

Minden szintlépéskor lehetőségünk lesz adottságpontok elköltésére is, amelyekkel további bónuszokat nyithatunk meg a karakterek számára. Akárcsak a szakértelmek, az adottságok is passzív tulajdonságok, így közvetlenül nem hívhatók elő, hanem az elköltött pontok függvényében és a kapott bónuszszázalékok fényében segítenek minket a harcokban. Minél több pontot költünk egy adottságra, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az adott bónusz hatással lesz a harc közbeni eredményeinkre.

A csinos pofi és a szeplők ne zavarjanak össze senkit, ez a lány bizony igen keményen képes kiosztani az ellenfeleket, hogyha arra van szükség

NA DE HOL A SZAMÁR...?

A korábbi Dungeon Siege-ek nagy újítása volt a szamár, amire rengeteg zsákmány felpakolható volt. A harmadik részben ilyesmivel már nem találkozhatunk, de a fejlesztők mégsem feledkeztek el a szamárról, egy erdei út mellett megtalálhatjuk kimúlva, és ha rákattintunk, akkor a program közli, hogy a szegény pára a rengeteg cipekedésbe és a feleslegesen nagy fegyverek súlyába halt bele.



automatikusan az ő „hátizsákjukban" jelenik meg. Ennek a rendszernek köszönhetően az adott szituációkhoz passzoló társakat fejleszthetünk magunknak, és ez most nem csak „dísz", hanem működőképes játékelem, ugyanis társaink mesterséges intelligenciája kiváló: nincsnek útban, nem akadnak el, remekül használják a képességeiket, támogatnak minket, sőt, ha ne adj' isten elhalálozunk, akkor még fel is támasztanak csata közben (és ezt mi is viszonozhatjuk, ha úgy adódik). Jelentőségük pedig nem csak a harcban van, alkalmanként kommentálják a helyszíneket, sőt, a küldetések párbeszédes részeinél olykor-olykor még a véleményüket is megosztják velünk. Korábban volt már szó arról is, hogy a játékban hosszú távon is kiható döntéseket hozhatunk, és ez igaz a bajtársainkra is, ugyanis egy-egy választásunk befolyással lehet a kapcsolatunkra (Influence), ami ha elér egy bizonyos szintet, akkor további bónuszokat biztosít a duónak. Ha pedig már szóba kerültek a döntéseink, akkor ki kell térnünk arra is, hogy az egyes cselekedeteinket (deeds) társaktól függetlenül is díjazza a program, néhány százalékkal megtoldva az egyes tulajdonságainkat.

Egy apró jó tanács: harc közben igyekezzetek minél hamarabb begyűjteni az életerő- és fókuszgömböket, azok ugyanis egy idő után felszívódnak

APRÓ FELLEGEK

A Dungeon Siege III konzolos port, ehhez nem fér kétség, azonban egy-két elemet leszámítva az Obsidian fejlesztői remek munkát végeztek. A motor jól optimalizált, átlagos gépen, medium beállításokon csak akkor szaggatott be kicsit a játék, mikor új területet töltött be a program. A grafika remekül skálázható, a menüben a komplett billentyűzetkiosztáson kívül minden szükséges információt és kapcsolót megtalálhatunk, és szerencsére minden funkciónak megvan a rendes PC-s dizánja, nem szúrják ki a szemünket ilyen-olyan konzolos jelekkel. Ugyan a mentési rendszer check-point szerű, és összesen csak 40 mentett állásunk lehet, ez semmi ahhoz képest, ahogy az irányítás el van baltázva. Egérrel és billentyűzettel konkrétan frusztráló játszani, a két analóg karra tervezett mozgást a PC-s perifériákkal képtelenség rendesen kordában tartani. Haladni még csak-csak lehet vele, de harcolni kész agyrém, főleg azért, mert ilyenkor még a kameramozgás is képes megbolondulni. Tanácsom tehát, hogy mindenképpen kontrollerrel álljatok neki a programnak, annak birtokában ugyanis rengeteg felesleges idegeskedéstől kímélitek meg magatokat.

KELLEMES CSALÓDÁS

Őszintén szólva nem vártam sokat a Dungeon Siege III-tól, kezdetben csak egy felesleges folytatást láttam benne, a fejlesztőként megnevezett Obsidian sem javított a várakozásaimon. Az első pár óra ezen érzéseimet csak erősítette, de aztán szép fokozatosan kinyílt előttem a játék, és azon kaptam magam, hogy érdekel a történet, élvezem a karakterek fejlesztését, és örömmel tölt el minden egyes nevesített ellenség legyűrése. A több mint egy tucat órán át tartó tesztelés során egyetlen bugot sem dobott a Steamről letöltött PC-s verzió, s az irányítás gyengeségét leszámítva minden elemében kielégítőnek és szórakoztatónak találtam a programot, és a cikk megírását követően is tervezem a karaktereim további terelgetését. Ahogy az elején is írtam, a Dungeon Siege III nem egy korszakalkotó játék, azonban még 2011-ben is képes élvezhetően tálalni egy régi receptet, így ha már megunjtad a Torchlightot, de még szívesen maradnál a műfajon belül, akkor ennél jobb választást mostanában nemigen találhatsz.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1330

»Remek folytatás egy közel hatéves játékhoz, kiváló fejlődési és harcrendszerrel, intelligens társakkal és élvezetes körítéssel. A nyár legkellemesebb meglepetése.

»BATE

PRO
Változatos és mély fejlődési rendszer, folyamatosan fejlődő harc, rengeteg loot, remek csapattagok.

KONTRA
A PC-s irányítást, az egér/billentyűzet kombinációt egész egyszerűen elbaltázták.

»83%«

AZ ŐRÜLET BUGYRAI

Alice: Madness Returns

[IRTA CHOCHO] **Felhúzott térdekkel, vacogó fogakkal, verejtékes háttal kuporgok a hideg sarokban. A rácsokon csak a holdfény hatol át, a folyosóról eszelős ordítás hallatszik. De sebaj, egyszer még kijutok, s egy olyan helyre megyek majd, ahol minden... csodálatos.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Spicy Horse

MŰFAJ
akció/horror

MULTI
nincs

INFO

Egy mesterművet csak egy másik mesterművel lehet tökéletesebbé tenni, s hála American McGee mágiájának, most éppen ez történt.

Talán ez játszódhatott le minden lelki és szellemi sérültben egy XIX. századi elmegyógyintézetben. Bár ma sem szívesen ugrana be az ember egy kis kényszerkezelésre, akkoriban ez még a mostaninál is sokkal szörnyűbbnek bizonyult. Különösképp, ha egy vonzó, fiatal lány volt az illető. Még szerencse, hogy Alice ma már jobban van. Nem szorul állandó megfigyelésre, s bár gyógyszereket szed és pszichiáterhez jár, lassan kezdi elfogadni, hogy szülei halála csupán baleset volt. Lehetséges, hogy egy nap majd teljes életet fog élni, férjhez megy, gyerekei lesznek és boldogan él, amíg meg nem... heh, na persze, még jó, hogy ez a játék nem a Sims. Itt bizony a valóság sokkal keserűbb annál, mint hogy szegény Alice olyan könnyedén vegye. A lányt most is rémálmok és hallucinációk gyötrik, mikor pedig egy kezelés során felsejlik, hogy a családi tragédia nem is biztos, hogy véletlen volt, visszatérünk oda, ahol minden kezdődött: Csodaországba, illetve ami megmaradt belőle.

KÉSSEL ÉS VILLÁVAL

Kár tagadni, a 2000-es Alice egyszerűen zseniális volt. Igazi platformer gyöngyszem, elképesztő grafikával és hangulattal, olyan játék, amin nem fog az idő vasfoga. Gondolom, ezek után nem meglepő, hogy mikor Bate azzal hívott, hogy vár rám egy Alice: Madness Returns a szerkesztőségben, szinte szárnyaltam örömömben, hisz már a pár héttel korábban próbált előzetes demó is hihetetlenül meggyőző volt. Csak nem lehetséges, hogy American ismét megcsinálta? Nos, húzhatnám a választ két oldalon keresztül is, de ha valaki akkora rajongója az eredeti játéknak, mint én, úgyis megnézi a végértékelést, szóval inkább rögtön felelek: igen, megcsinálta. Na, most hogy végre elmúlt a szívinfarktus közeli állapot, és Te, kedves olvasó, képes vagy remegő kezeid közt megtartani a lapot, kifejtem, hogy mégis miért olyan jó játék a Madness Returns.

Aki esetleg egy kő alatt élt volna az elmúlt tíz évben, vagy ne adj' isten csak simán túl fiatal volt ahhoz, hogy halljon róla, az a mellékelt boxban olvashat egy keveset az eredeti Alice-ről. Lényegében a folytatás is hasonló szellemben készült, azaz most is egy platformjátékot kapunk, mely lineáris stílusban meséli el Alice újabb megpróbáltatásait. A sztoriról már a bevezetőben beszéltem egy keveset, többet pedig nem is nagyon szeretnék elárulni róla. Legyen elég annyi, hogy a Spicy Horse minden szempontból kiváló forgatókönyvet alkotott. A játék egyszerre játszódik Csodaországban és a viktoriánus Londonban, öt nagyobb fejezetre és megszámlálhatatlanul sok pályaszakaszra bontva a mai sztenderdekhez mérten kifejezetten hosszú játékot. Miközben Alice igyekszik összerakni a múlt eseményeit, Csodaország összeomlóban van, mert a lány elméje által teremtett világot szép lassan elemészti a sötétség. A sztori tehát két szálon fut, és megannyi ismerős szereplőt visszahoz, köztük a mindenki által utált és szeretett Kalapost és a cinizmusa miatt ellenállhatatlan Macskát is. A legjobb az egészben azonban maga Alice, aki az első rész diliséből igazi személyiséggé nőtte ki magát. Roppant szimpatikus karakter, olyan, akivel élmény azonosulni, s akit könnyű szívből sajnálni mostoha sorsa miatt.

AKI SZERENCSÉS A KÁRTYÁBAN...

Játékmenet szempontjából a Madness Returns egy lineáris platformer akció, melyben a cél, hogy A pontból eljussunk B-be. Ez így leírva nagyon együgyűnek tűnhet, de az Alice példás atmoszférája az első pillanattól kezdve magával ragad. A harcrendszer pofonegyszerű, összesen négy fegyvert számlál, melyekkel tulajdonképpen csak egy, maximum két támadást adhatunk elő. A legtöbbet természetesen a konyhakést fogjuk használni, de fontos adalék még a gépfegyverként funkcionáló borsszóró és a nehézfegyver falovacska is. Érdekes extra, hogy a fegyverek négy szinten keresztül fejleszthetők, egyre durvábbá és gyorsabbá téve Alice támadásait. Minden szakasz után egyre keményebb ellenfelekkel találkozunk, meglehetősen változatos formában, igaz, a fekete kátrányba ragadt babaalkatrészek különféle variánsai még így is túl sokszor

Az első részt imádtuk, és a Madness Returns sem okozott csalódást. Igazi felüdülés az átlagprogramok között...

Tippek, trükkök, tanácsok

FEJLESSZ OKOSAN!

Először a kést fejleszd fel hármas szintre, majd a borsszórót és a falovacskát kettesre. Ezt követően a kést húzd négyesig, utána a borsszórót és a lovat, a teáskancsót hagyva utolsónak. Bár erős fegyver, túl lassú, így ritkán jön jól a nagy tűzereje.

ZSUGORODJ SOKAT!

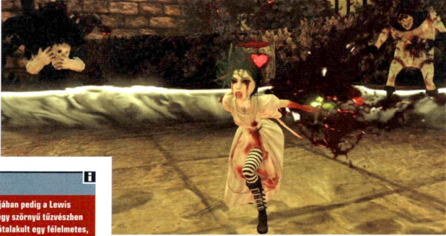
A zsugorodással nemcsak hogy átférsz a kis réseken, de az őrült gyerekek hagyta nyomokat is felfedezheted, melyek új emlékképekhez vagy fogakhoz (a fejlődés kulcsa) irányítanak. Harcban is hasznos lehet, néha jobb taktika összemenni, mint védekezni.

ALKALMAZKODJ!

Triviálisan hangzik, de nehezebb fokozaton (Nightmare-en főleg) a pályaelemek kihasználása a legjobb stratégia. A harmadik fejezet végén például vért izzadunk a behemót ellen az arénában, de ha felugrálunk a lépcsőn, nyert ügyünk van, mert nem követ.

HASZNÁLD A NYULAT!

Az időzített bombaként és nehézékként is használható felhúzós nyuszi amolyan ötödik fegyver. Bár hajlamosak lehetünk megfeledkezni róla, éljünk vele gyakran, mert sok ellenfél esetén életet menthet. Ne aggódjunk, Alice-t bizony nem sebzi a robbanás.



ALICE HORRORORSZÁGBAN

Az American McGee's Alice 2000 októberében jelent meg, története középpontjában pedig a Lewis Carroll teremtette mesebeli Alice állt, aki röviddel a tükörországi kaland után egy szörnyű tűzvészben veszítette el szeretett szüleit. A sokk miatt Alice megőrült, így Csodaország is átalakult egy félelmetes, beteges birodalommá, mely a Szívkirálynő és károkatonái uralma alatt nyögött. Ami a játékmenetet illeti, lineáris platformer volt ez is, korát megelőző történetvezetéssel és szokatlan atmoszférával, kizárólag PC-re, és később Macre. Akkoriban sokan nem értették a játékot, a világa nem vonzotta a számítógépes társadalmat, így sajnos anyagilag nagy bukta lett az EA-nek és American McGee-nek. Kész csoda tehát, hogy most a folytatással játszhatunk, nem is igen értjük, hogy lehet ez. Köszönjük, EA!

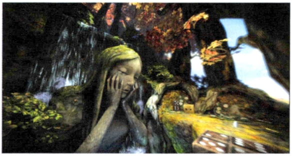
szerepelnek. Mivel az Alice egy kifacsart elméjű emberről és az ő szürreális álmairól szól, az összes benne szereplő teremtmény bizarr és nehezen emészthető. Épp ezért különös, hogy a bossokat mellőzték a programban, sőt, az első fejezet befejezése egész konkrétan kiparodizálja az epikus főellenfeleket, prezentálva, hogy ez a játék bizony más.

Bár a Madness Returnsben elég nehéz eltévedni, megannyi mellékes kis zug van a pályán, melyek egy része hozzáférhetetlen lenne a zsugorodás képessége nélkül. Alice bármikor képes összemenni és korlátlan ideig úgy maradni, ami nemcsak a szűk rések és kulcslyukak átbújásakor hasznos, hanem a kismillió gyűjthető extra felkutatásához is segédkezet nyújt. Kicsiben aktiválódik az úgynevezett shrink vision mód, feltárva a láthatatlan platformokat, illetve az első részből ismerős őrült gyerekek rajzait, melyek sok, amúgy észrevehetetlen titkot fednek fel. Ha már szóba jött a gyűjtögetés, érdemes megjegyezni, hogy a Madness Returns nagyon is épít a sokszori végigjátszásra. A kisebb emlékfoszlányokat például biztos, hogy nem szedjük össze elsőre, mert igen sok van belőlük, de az életerőnket fejlesztő minijátékokat sem fogjuk mind megtalálni. Szerencsére nem nehéz rávenni magunkat egy újabb menetre, mert a játékmenet ritkán válik frusztrálóvá. Ha leesünk valahonnan, egyből visszatesz az adott platformra, a lőszer végtelen, az életerő pedig bár gyorsan elfogy, majdnem minden ellenfél után pótlódik is kicsit. Egyedül azt nem tolerálja a játék, ha megölnek minket, ilyenkor ugyanis nagyon messziről lehet csak folytatni az adott szintet. Egyedül talán a stílusból fakadó részleges monotonitás említhető tényleges negatívumként, de ha elfogadjuk, hogy ennek a koncepciónak nem része a szabadság, akkor a játék a későbbiekben meghálálja türelmünket pár igen szórakoztató bónuszpálya képében, melyeket inkább nem lőnék le.

ELBORULT ELME

Az Alice tálalása fenomenális, e téren az első résszel sem volt semmi baj. Az irányítás és a kamerakezelés nagyon a helyén van, nem fogunk amiatt idegeskedni, hogy nem látjuk, hová is ugrunk éppen. A látvány teljesen egyedi, minden egyes fejezet más és más mesetémát dolgoz fel a maga groteszk módján, a bennük foglalt pályák között pedig szintén ritkán találni két egyformát. Kár, hogy technikai fronton már nem ilyen egyenletes a színvonal. A hármas számú Unreal motorra épített grafika jól muzsikál, ha fontosabb karaktermodellekről van szó (Alice haja speciel elképesztően jól néz ki), de az ellenfelek között így is akad egy-egy kidolgozatlanabb modell, a textúrák pedig néhol gyönyörűek, máskor meg a PS2-es korszakot idézik. A zene és a szinkron mindezzel ellentétben tökéletes, egyszerűen nem találni fogást rajtuk. A menüben szóló melódia nagyon sokáig fog még kísérteni, vágyat keltve bennünk, hogy ismét leüljünk a játék elé, holott ilyen érzést csak a legjobb játékzene ébreszt. Összességében véve nem tökéletes az új Alice, lehet nyafogni, hogy normálon kicsit könnyű, vagy hogy a checkpointok mellőzik a konzisztens kivitelt. Mivel azonban a hangulat egyszerűen észvesztő (szó szerint...), a történet pazar, a játék pedig odaragaszt a monitor elé, felesleges lenne kötekedni. Az Alice: Madness Returns éppúgy remekmű, mint elődje, s legalább annyira rétegjáték is, azaz nem szól mindenkinek, csak azoknak a csendes őrülteknek, akik egy teljes évtized után sem voltak képesek felejteni. Ugye, doki?

„Nem értem, miért nem akartok többé szülinapi buliba hívni?"



Szerencsére American McGee semmit nem változott az elmúlt évtizedben, a Madness Returns ugyanolyan elborult, mint az elődje

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1573

»A folytatás van olyan jó játék, mint az első rész, ami azért nagy szó, mert az egy valódi klasszikus. A rajongóknak természetesen kötelező vétel, de a beteg humort kedvelőknek is erősen ajánlható darab.

»CHOCHO

PRO: Tökéletes hangulat és zene, kiváló platformélmény.

KONTRA: Néha kicsit monoton, pár átgondolatlan dolog.

GÉPIGÉNY» Dual Core CPU 2,4 GHz; 512 MB VGA; 3 GB RAM; 6 GB HDD

»90%«

NÉZZ KÖRÜL!

A zsugorodás nem mindig elég, a legjobb, ha többször is körbeszaladunk az adott területeken. Nagyon sok elrejtett dologra bukkanhatunk így, például repülő malacorrokra (nem vicc), melyeket beborsozva valamilyen ajándékot (itemet, emléket) nyerhetünk.

HASZNÁLD A LOVAT!

A falovacska nemcsak arra jó, hogy erőseket üss, hanem a pajzsos ellenfeleket is le tudjuk vele gyengíteni. A manók és a páncélos szamurájdarazsak ellen különösen hatásos, de a kátrányszörnyekkel már nem tud mit kezdeni, szóval jól nézzük meg, hová sózunk.

MOZOGJ!

Minél többet szaladgálsz, annál kevésbé vagy sebezhető. Bár a helyszínek kissé szűkösek, érdemes a kitérési manővert folyamatosan használni, főleg hogy könnyen a szörnyek háta mögé kerülhetünk a segítségével. Nagy lényeknél sajna sokszor haszontalan.

HISZTÉRIÁZZ!

Ha már csak egy rózsa maradt Alice életerejéből, aktiválhatóvá válik az első részben még powerupként felszedhető hisztéria mód. Ilyenkor a kép fekete-fehérbe vált, Alice sebezhetetlenné válik, és nagyobbakat üt, igaz, csak fél percig tart a hatása...

ITT AZ ERŐSÍTÉS!

ARMA 2 Reinforcements

[ÍRTA JOHNBART] **A letölthető formátum után immár DVD-n is bevetésre kész az Operation Arrowhead két tavalyi DLC-je. A kérdés persze az, hogy van-e értelme beszerezni a Reinforcements néven futó pakkot.**

Bár a Bohemia Interactive már bőszen hegeszti az ArmA sorozat következő epizódját, úgy néz ki, mégis akadt még annyi potenciál az aktuális második részben, ami elegendőnek bizonyult egy újabb standalone kieg kisajtolására – ez volna a Reinforcements, melynek fő tartalmát az Operation Arrowhead két DLC-je, a British Armed Forces, illetve a Private Military Company képezi.

Ennek megfelelően az RFT középpontjában Őfelsége hadserege, illetve a korunk fegyveres konfliktusain nyerészkedő zsoldoscégek állnak – ez a gyakorlatban két új frakciót, két új játszható terepet, egy rakás új gyalogost, fegyvert és járművet, valamint mindkét csapatnak egy-egy hadjáratot és pár szóló valamint multis küldetést jelent. Leírva mindez elég gazdag tartalomnak tűnik – a nagy harci helyzet azonban az, hogy az Operation Arrowheadhez képest mégsem az.
A problémát először is maga a brit csapat jelenti, ugyanis hiába vonultat fel a kieg egy rakás, a sorozatban üdítő újdonságként ható angol haditechnikát, Őfelsége frakciója alig múlja fölül az ArmA-közösség tehetséges moddereinek kiváló, ámde ingyenes addonpakkjait. Cirka tucatnyi új gyalogos és azok fegyverei, egy új páncélos, három kocsi és négy helikopter adja a repertoárt, ami önmagában még nem is lenne gond, a melléjük kapott pálya és hadjárat azonban eléggé csalódást keltő – a sivár shapuri olajfinomító alig több mint 4 négyzetkilométer, a hadjárat pedig összesen négy (!) küldetésből áll, az OA-val szemben pedig nem is tolható ki co-opban.

Lényegesen jobb a helyzet azonban a PMC esetén: bár az egységek számában nagy eltérés nincs a két csapat között, a hírhedt Blackwaterre erősen hajazó ION magánhadserege felettébb egzotikusra sikeredett: a csapat ugyanis a sztenderd M4/M16 mellett olyan nyalánkságokat kapott, mint pl. az XM8 gépkarabély (és annak egy rakás, pl. gránátvetős és dobtáras változata); a Feláldozhatókban főszerepét játszó AA-12 automata sörétes, illetve a KSVK rombolópuska. Járművek terén páncélozott (és feláras extraként minigunnal szerelt) terepjárók várnak ránk, a légi eszközöknél pedig a Ka-60 többcélú helikopter mellett a Ka-137 robothelikopter várja az érdeklődőket – utóbbi géppuskás verziójával nagy poén szétcsapni a lázadók között. A pálya és kampány esetén is jobb a helyzet: a PMC-hez kapott terep bár kicsi, de kellemesen STALKER-es posztapokaliptikus miliővel bír, a 11 küldetésből álló, kétfős co-op móddal érkező hadjárat kellően hosszú és változatos (bár a szinkron fülsértő, és sajnos co-opban igen bugos is, mondjuk ez szinte már várható volt a BIS-től), emellett pedig az Armory-mód is kapott egy felettébb szórakoztató multis változatot.

Egy csomag, amely csak a legmegszállottabb ARMA-gyűjtőket hozhatja lázba. A többieknek bőven kihagyható

A fentiek ugyanakkor csupán a DLC-k tartalmát taglalják (melyek egységei egyébként lebutított textúrákkal bár, de az OA-hoz is elérhetők az 1.56-os javítással); mellettük az Operation Arrowhead pályái és egységei, valamint kellemes extraként egy katonai térkép kapott helyet a dobozban. Mindez szép és jó, azonban nem magyarázat arra, hogy az OA-hoz képest miért kerül az RFT cirka négy rugóval többe – a két DLC ugyanis önmagában nem ér ennyit, nemhogy azt a 6200 forintot, amibe jelenleg fáj. Épp ezért az OA-val ellentétben az RFT beszerzése közel sem létfontosságú – a motor lényeges frissítéseit és az RFT tartalmának 90%-át ugyanis már az Arrowheaddel megkapod, csak épp sokkal kedvezőbb áron...

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
50 fő + ko-op

INFO

Az Operation Arrowhead tavalyi két DLC-je idén áprilisban már dobozos formában is elérhető: ez a Reinforcements.

Abban azért, gondolom, nincs köztünk vita, hogy ennek a szép hosszúkás szerkezetnek jobb a küldős, mintsem az érkezős „végén" állni

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
Tucatnyi új egység és jármű, egzotikus fegyverek, új pályák és hadjáratok, illetve többjátékos küldetések...

KONTRA
Bugos és rövid kampányok, minimális plusz tartalom az OA-hez képest, mégis 4 rugóval többe kóstál...

»76%«

EGYENES VONALAK

Fortix 2

[ÍRTA MIGUEL] Az indie-rovatot figyelemmel kísérő olvasóink már jól tudják, hogy új csillag van a magyar szabadúszók egén: a Nemesys Games Fortix 2 című játéka még az önálló fejlesztők Oscar-gálájára is bejutott – nem is érdemtelenül.

A Fortix nem találja fel az AIDS ellenszerét, viszont a casual játékok közt megállja a helyét: a cél, hogy a pálya széléről induló lovagunkkal egyenes vonalú mozgással és kilencven fokos fordulatokkal kisebb-nagyobb területet hasogassunk ki a pályából, és közben vigyázzunk, hogy se a sárkány ne egyen meg, se a lövegtorony ne kaszáljon el – legalábbis ne sokszor. Az alapötlet nem újdonság, bár annyira nem is alaposan feldolgozott, az ősidőkbe visszanyúló Qix (ami még jóval azelőtt jelent meg, hogy sok olvasónk megszületett) mellett a Volfied nevű, meglehetősen hasonló koncepcióra építő játék lehet ismerős a fagolyó egyszerűséggel és iszonytató nehézségi fokkal megáldott játékok rajongóinak.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Fagolyó, mert alapjában véve nincs más dolgunk, mint a jó pillanatban elindulni, majd nyargalni a biztonságot jelentő alapvonal felé még azelőtt, hogy valami olyanhoz érnénk, ami káros egy hős lovag életére. A cél a pályán lévő pajzsok és lövegtornyok bekerítéses elfoglalása, azonban extra pont jár a sárkányok, denevérek és ogrék csapdába ejtéséért, sőt, nagy segítség, ha a szabályos időközönként megjelenő csillagokra is fordítunk figyelmet, hiszen a szerzett bónuszok nagyban megkönnyítik a feladatunkat. Az extrák között az alapnak számító sebezhetetlenség, plusz sebesség és élet mellett olyan specialitások is rejlenek, mint a lövegtornyokat és lövedékeiket, illetve a sárkányokat megállító nyeremény, de átmenetileg repülni is megtanulhatunk (és az nagyon jó, hiszen az alaposan átgondolt pályatervek lényeges eleme a más esetben csak megkerülhető fal). Az iszonytató nehézség sem barokkos túlzás: a Fortix 2 még alapfokon sem sétagalopp, magasabb gonoszsági fokon pedig a lehetetlennel és a hiperidegesítővel alkot közös halmazt – szerencsére az összesített eredmények alapján még mindig a szórakoztató az a szó, ami az összképet jellemzi.

ADATOK

KIADÓ
Steam

FEJLESZTŐ
Nemesys Games

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

INFO

Magyar játékról mindig szívesen írunk, főleg, ha a világ figyelmét is felkeltő alkotásról van szó. Az 1. rész a radar alatt mozgott, a folytatás azonban már bőven megér minden betűt – 2000 Ft környéki áron bárki meggyőződhet a tesztben írottak igazságtartalmáról.

AMI MÉG HIÁNYZIK

A negatív oldalon leginkább olyan apróságokat tudnék említeni, aminek hiánya miatt nem lett kevesebb a játék, de ha bekerül, az nagyot dobott volna a hangulaton. Jó ötlet például, hogy nem mindegy, milyen terepen haladunk épp, de kár, hogy csak a mocsár lassít le, és a jégen nem kezdünk csúszkálni, sőt, a lávában is bármeddig állhatunk. A másik, szintén inkább csak a „de jó lett volna, ha" kategóriában induló negatívum a szerepjátékos lehetőségek teljes hiánya. Nem kellett volna sok, csak egy kis fejlődés (gyorsabb vagy tartósabb lovag, esetleg egy-két cukormentes varázslat), no meg egy bolt, ahol kedvünkre cicomázhatjuk a főszereplőt – a fantasy-környezet szinte kiált az ilyesmiért. Szerencsére azonban a kedves grafika, a hangulatos zene és a kiváló játékélmény bőven kárpótolja a vásárlókat, akik hét euró fejében ráadásul magyarul is nekiveselkedhetnek a kalandoknak.

Bár ezt-azt még el tudnék képzelni, a Fortix 2 jó folytatás – a többire meg jut majd idő a harmadik epizód fejlesztésénél.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO: Egyszerű, olcsó, mégis összetett és szórakoztató – igazi casual remek.

KONTRA: Pár extra lehetőség még azért elfért volna...

GÉPIGÉNY» Pentium 1.5Ghz, 512MB RAM, 128 MB-os videókártya, 300 MB HDD

»85%«

A LEGJOBB ACHIEVEMENTEK

A STEAMNEK HÁLA MÁR NEMCSAK AZ XBOX 360- ÉS PS3-TULAJOK SZEREZHETNEK KITÜNTETÉSEKET, HANEM A PC-S JÁTÉKOSOK IS. A PORTAL 2-BEN ÖSSZESEN 50 ACHIEVEMENT VÁRJA, HOGY „KINYISSUK" ŐKET, EZEK KÖZÜL VÁLOGATTUNK NEKTEK ÖSSZE ÖT KIFEJEZETTEN ÉRDEKES DARABOT.

Boldog sárkány
A sárkányok ősi és nemes állatok, ezért külön achievement jár azért, ha egy pályát úgy oldasz meg, hogy nem kapsz el egy állatot sem.

Vadakat terelő juhász
A hatféle szörnyből kell egyet-egyet elfognod ahhoz, hogy ez a teljesítmény is színes változatban legyen meg: zöld, piros, fekete és vérsárkány, ogre, vérdenevér – ez a lista.

A kocka el van vetve
A feladat egyszerű: foglalj el egy területet úgy, hogy annak pontosan négyzet alakja legyen. A legegyszerűbb, ha a sarkokban próbálkozol.

Huligán
A főképernyőn lépj be a beállítások menüpontba, majd kezdd el csapkodni a megjelenő pockot – ha sikerül elérni, hogy egy se legyen a föld fölött, már csendül is a friss öcsi.

Szuper kombó
Intézd úgy, hogy egy foglalással öt legyet, vagyis inkább sárkányt, tornyot, katapultot, pajzsot, esetleg denevért likvidálj. Nem egyszerű, de nem is ördöngősség.

SAKK-MATT

Battle vs Chess

[ÍRTA CHRIS] **Ugyan ki ne szeretne sakkozni? Ja, hogy senki? Nos, be kell vallanunk, nekünk se a kedvenc időtöltésünk az, hogy 9 éves unokaöcsénk szénné aláz minket.**

Valahogy ezekben a „körökre osztott", kicsit megbolondított táblás játékokban előbb-utóbb mindig feltűnik egy szarvas, patás démon...

ADATOK

KIADÓ
Topware/ Southpeak

FEJLESZTŐ
Gaijin Entertainment

MŰFAJ
stratégia

MULTI
2 fő

INFO

A sakkot egy kicsit megbolondító Battle vs Chess egyaránt megjelenik PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra is.

Tudjuk, ma már a számítógép, az Xbox és a Playstation jelenti a szórakozást, ezért aztán kártyázni, társasjátékozni, ne adj' isten sakkozni már csak az öregek tudnak. Igen, a sakk egy több száz éves játék, története az ősidőkre nyúlik vissza. Mindenki ismeri a legendát a búzaszemmel és az uralkodóval, amit jutalmul kért a feltaláló (legalább egy matekórán elsüti ezt a sztorit a tanár), s majdnem biztos vagyok benne, hogy olvasóink közül is mindenki tisztában van az alapszabályokkal. Létezik kínai sakk, japán sakk, koreai sakk, viking sakk, hexasakk, és még ki tudja, hány változata – a Sheldon-féle háromjátékos változatot nem is említve, boszorkányokkal és kígyóemberekkel, ha valaki látta az utolsó Agymenők részt, tudja, miről beszélünk. Úgyhogy amikor egy játékfejlesztő cég hozzányúl az eredeti ötlethez, az nem is hangzik akkora szentségtörésnek. Most is épp ez történt, a Gaijin Entertainment gondolt egy nagyot, s feltupírozta az eredeti játékot úgy, hogy a modern társadalom videojátékokra rákattant generációja is képes legyen befogadni a dolgot.

A Battle vs. Chesst két harci játékmódja teszi különlegessé, amiben a szemben álló felek nemcsak sakktudásukat, hanem ujjmozgató izmaikat is bevetik a küzdelmek során. Röviden arról van szó, hogy mielőtt a támadó játékos bevenne egy mezőt, a felek egy különálló harcmezőn dönthetik el, hogy vajon ki nyeri a csatát. Ha a támadó veszít, akkor kénytelen visszavonulni, míg a védekező ugyanekkor megsemmisül. Alapfelállásban ez a játék egy úgynevezett quicktime-event, azaz a képernyő szélén megjelenik egy csík, amin négy irányban

Sakk egy kicsit megbolondítva, leginkább profiknak, és nem túl gyakorlott, de annál lelkesebb új próbálkozóknak

lévő kurzornyilak kezdenek potyogni, nekünk pedig annyi a dolgunk, hogy a megfelelő időben rányomjunk a képen látható billentyűre. Persze ez a játékmód annak függvényében nehezedik, hogy ki és mit támad, tehát ha például egy királynő le szeretné szedni a gyalogunkat, akkor szinte kizárt, hogy meg tudjuk védeni magunkat. És hogy miként lehet ezt még fokozni? Nos, véletlenszerű felállással, ködbe burkolózó ellenféllel, ja és persze az ehhez illeszkedő modern számítógépes grafikával, amiben angyalszárnyakon repkedő szuperhősök és gonosz démonfiókák versengenek a győzelemért. Természetesen a Battle vs. Chesst hagyományos módon is játszhatjuk, sőt, egy nagyon jól sikerült oktató módot is rejt a program, amiben azok is könnyedén elsajátíthatják a játék szabályait, akiket szüleik esetleg kihagytak ebből a feledhetetlen élményből. A grafikai megvalósítás nagyjából a kornak megfelelő szinten van, az animáció közepes szintű, a csillogó-villogó háttér pedig talán már túlzás egy kicsit, de végül is semmi baj nincs vele. Külön öröm volt számunkra, hogy a játék magyar nyelvű példányát kaptuk meg tesztelésre, amiből egy dolgot mindenki azonnal megtanulhat: a ló az nem ló, hanem huszár!

Viszont szánjuk-bánjuk a dolgot, de egyvalamit nem tudunk megítélni, hogy milyenre is sikeredett a játékban, az pedig a mesterséges intelligencia. Ennek nagyjából a 0. szintjén állunk mi, szerkesztők, akiket 1-es és 2-es szinten (10-ből) már úgy aláz a gép, hogy inkább visszamentünk tankozni, hogy ne tűnjön fel senkinek, milyen kezdők is vagyunk ezen a téren. Ha te is hasonló szinten műveled a királyok játékát, akkor irány a minijátékok menü, ahol azok is sikerélményhez juthatnak, akiknek csak a szüleik vették a programot, hogy jól kicsesszenek velük. Bár a sakklépések használata ezekben a módokban is elengedhetetlen, egyszerű logikai feladványokról van szó, melyeken keresztül így is sokat tanulhat az ember.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

PRO
Kiváló azoknak, akik már hallottak a sakkról, de nem volt lehetőségük elsajátítani a szabályokat. És profiknak is.

KONTRA
Aki megpróbálja a kampány módot, az jobban teszi, ha előtte felveszi az idegbaj ellen védő varázsköpenyét.

GÉPIGÉNY» P4 3,4 GHz/Athlon 64 3500+, GeForce 8300/ Radeon HD 3600 széria, 1 GB RAM, 1 GB HDD

»75%«

Az eredményességhez persze nem árt, hogyha legalább egy kicsit konyítotok a sakk amúgy nem túl bonyolult szabályaihoz

A SZERKESZTŐSÉG ÚJ MÁNIÁJA

World of Tanks

[IRTA CHRIS] **Bár a Katonák voltunk videónk elkészítése óta jól tudjuk, hogy tankban ülni nem olyan nagy móka, mint sokan gondolnák, kényelmes székünkből ücsörögve, a monitort bámulva mégiscsak más a helyzet. Innen nézve minden olyan jópofának és izgalmasnak tűnik, egészen addig, amíg be nem csapódik BT2-esünk oldalába az első gránát. A francba, most javíthatjuk ezt a tankot is.**

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming.net

MŰFAJ
taktikai MMO

MULTI
30 fő

INFO

Habár még korántsem a teljes verzió, ennek ellenére a fél szerkesztőség tankokkal nyomult az elmúlt két hétben. Ingyenes, így érdemes csatlakozni, találkozzunk a csatamezőkön.

Nagyjából fél éve kipróbálható állapotban van a World of Tanks nevezetű online játék, amely nagyon úgy tűnik, hogy soha nem éri el a végleges változatát – jelenleg is 0.6.4-nél áll. Ezért aztán úgy döntöttünk, nem várunk tovább a teszttel, és belevetettük magunkat a tankcsaták kénköves poklába, amiről nem is gondoltuk volna, hogy ilyen szórakoztató lehet.

NA DE MI IS AZ A WORLD OF TANKS?

Elsőként annyit érdemes tudni a játékról, hogy egy kifejezetten többszereplős módra épített MMO-ról van szó, aminek nincs semmilyen havidíja, szóval teljesen ingyenes – legalábbis az alapváltozat. Mivel ez nagyrészt így is van, bárki letöltheti magának a közel 2 GB-os klienst, s egy gyors regisztrációt követően minden gond nélkül belévághat saját harckocsijának megszerzésébe, legyen az akár az M4-es Sherman vagy a híres német Tigris tank. Egyszerű kezdőként persze a lépcső aljáról indulunk, az említett egzotikumoknak a közelébe se mehetünk addig, amíg jó pár órát el nem töltünk a játékban. Ahhoz, hogy megízlelhessük a legnagyobb és leghíresebb tankok erejét, rengeteget kell fejlődnünk, valamint sok-sok nyertes mérkőzést összehozva elég pénzt kell gyűjtenünk ahhoz, hogy megvehessük a különféle osztályokba csoportosított járművek fejlettebb típusát. Folyamatosan fejlesztenünk kell az egyes járművek főbb berendezéseit (rádiót, löveget, lövegtornyot), valamint figyelmet kell fordítanunk a személyzet tudására is. A játék egyik nagy erőssége, hogy rengeteg tankot találhatunk benne, és ezeket három nemzet (USA, németek és oroszok) fegyvernemei közül válogatták össze a készítők. Hogy még tovább bonyolítsuk a dolgot, a tankokat három főbb csoportra oszthatjuk (könnyű, közepes és nehéz), valamint nemcsak tankok, hanem különlegesebb harckocsik közül is választhatunk. Léteznek tankelhárítók (anti-tank) és önjáró lövegek is (SPG), melyek más-más harcmodort kívánnak tőlünk.

Bár maga a játékmenet első ránézésre egy faék egyszerűségével vetekszik, mégis rendkívül szórakoztató, a későbbiekben pedig rengeteg kihívást és felfedezést nyújt még a legelvakultabb tankparancsnokok számára is. Először is kapunk egy véletlenszerű térképet, aminek két oldalára felsorakozik mindkét csapat, aztán jöhet a háború. Itt már minden a megfelelő felderítésen és persze azon múlik, hogyan tudjuk kihasználni harci járművünk erősségeit és gyengéit. Egy könnyű páncélzatú tankkal például nem érdemes bátran felszaladni az első domb tetejére, ugyanis azonnal ízekre szednek minket. Sokkal kifizetődőbb, ha a növényzet takarásában felderítjük az ellenfél tartózkodási helyét, így azok sziluettje megjelenik társaink képernyőjén is, akik pillanatok alatt végezhetnek a delikvenssel.

Az alapok gyorsan elsajátíthatók, mégis akár hetekbe is telhet, mire kezdőből közepes szintre képezzük magunkat

EGY PRÓBÁT BÁRMIKOR MEGÉRDEMEL

Rengeteg taktikai lehetőséget és a fejlődési rendszernek köszönhetően mérhetetlen számú játékórát rejt a World of Tanks, ami ha egy kicsit komolyabban érdekel titeket, telepítőlemezével vár benneteket a DVD-mellékletünkön, valamint a következő két oldalon megpróbálunk tanácsokat adni a kezdő játékosok számára.

Szovjet, német és amerikai tankok egy oldalon harcolnak, milyen gyönyörű dolog is ez a háború

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
A harc gyors és izgalmas, tele van taktikázási lehetőségekkel, végtelen számú órát el lehet vele tölteni.

KONTRA
Kiegyensúlyozatlan tankok, és nehéz elkerülni, hogy végül ne fizessünk érte.

GÉPIGÉNY» PIV 2.2GHz, 1.5GB RAM, GeForce 6600GT / ATI X800 vagy jobb VGA, 3.5GB HDD

»85%«

WORLD OF TANKS

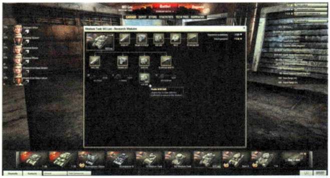
Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA **CHRIS**] **Ahogy előző egyoldalas cikkünkből már kiderülhetett, a World of Tanks hiába tűnik egyszerű adok-kapok tankos játéknak, sokkal többről van itt szó. A játék kifejezetten összetett, gyakran komolyabb csapatmunkát és olyan játékosokat kíván, akik tudják, hogy mi a dolguk a játékon belül. Ebben próbálunk most segíteni kicsit nektek, hogy tisztában legyetek egy kicsit az alapokkal.**

HŐSÖK A SUFNIBÓL – A GARÁZS

Innen indul minden játékos a csatákba, ezen a képernyőn rengeteg beállítást végezhetünk el. A képernyő alján láthatók harckocsijaink, melyekből induláskor három darab található. Ami számunkra elsőként érdekes lehet, az a Tech Tree menüpont, ahol megnézhetjük, hogy milyen egyéb járművek találhatók még a programban. Kiválaszthatjuk, hogy melyikre áhítozunk, valamint milyen fejlesztéseket kell majd végrehajtanunk ahhoz, hogy elérjük a kiszemelt példányt.

A képernyő jobb oldalán található Research gomb lenyomásával nyithatjuk meg az épp kiválasztott tankunk kutatási paneljét, ahol a harcok során szerzett tapasztalati pontokat költhetjük el fejlesztésekre. Itt már jól látszik, hogy a következő osztályban lévő harckocsi megnyitásához milyen fejlesztésekre lesz szükségünk. Amennyiben mindent kifejlesztünk egy adott jármű esetében, úgy az megkapja az elit besorolást, amelytől kezdve az általa szerzett tapasztalati pontokat – arany felhasználásával – átkonvertálhatjuk közös tapasztalati ponttá, amit értelemszerűen bármelyik jármű fejlesztésére elkölthetünk. Miután kifejlesztettünk egy adott berendezést (jobb rádiót, lövegtornyot vagy meghajtást), ne felejtsük el megvásárolni is azokat, melyekért a harcok során megszerezhető creditekkel fizethetünk. Minden járműnek legénysége is van, akik tudásukat 50%-os szinten kezdik meg. Rengeteg mérkőzést követően elérhetik a 100%-os képzettséget is, ami után lehetőségünk nyílik a személyzet különleges képzésére is: jobb álcázást, gyorsabb javítást és tűzoltási képességeket aggathatunk rájuk.



FELFEDEZNI, BEMÉRNI, KILŐNI, GYŐZNI – A HARC

A képernyő tetején található nagy piros Battle feliratú gomb lenyomása után már kezdhetjük is dörzsölni egerünket, ugyanis hamarosan kezdődik a harc. A játék igyekszik besorolni minket olyan mérkőzésbe, ahol csakis a mi osztályunk közelében lévő és számú harckocsi szerepel, tehát leginkább a játékosok tudása dominál, mintsem járműveik képessége. Ez persze nem mindig van így, hiszen minden egyes tank más-más statisztikával rendelkezik, melyekkel jó tisztában lenni még az indulás előtt. A csata során szinte bármilyen távolságra lőhetünk, de csakis olyan célpontok jöhetnek szóba, melyeket már mi vagy társaink felderítettünk. Amennyiben valamilyen játékos egy helyben áll egy bokorban, nem mozgatja a lövegtornyát, és – ami a legfontosabb – nem lő, akkor szinte láthatatlanná válik az ellenfél számára, s itt jön a képbe a felderítés fontossága. A felderítést többnyire könnyű páncélosok végzik, mivel ezek a leggyorsabb járművek a csatákban. Fontos megjegyezni, hogy ugyanúgy tapasztalati pontot és pénzt kapunk minden egyes felderítésért is, nemcsak a kivégzett vagy megsebesített tankokért jár pont.

FELDERÍTŐ LÁTVÁNY – KÖNNYŰTANK

➲ Sokszor látni egyes mérkőzésekkor, hogy a felderítők csak berohannak az ellenség vonalai mögé, aztán pikk-pakk szétszedik őket. Igaz ugyan, hogy rövid ideig értékes információval látják el csapatukat, a meccs korai szakaszában ennek nem sok hasznát venni, mivel még nem állnak készen a társaink a lövésre, még nem helyezkedtek biztos pozícióba. Ezért ha a felderítést választjuk, várjunk, és legyünk inkább óvatosak.

➲ Használjuk ki a páncélosunk képességeit. Menjünk előre a széleken, és NE LŐJÜNK! Az nem a mi dolgunk, hagyjuk a nagyokra a fáradozást.

➲ Nem szükséges mindent azonnal felderítenünk, inkább vonuljunk vissza, ha meglátunk pár járművet, s folytassuk a felderítést a pálya más részein.

➲ Ha összefutunk egy nehézpáncélossal (vagy akár egy közepessel), semmi esélyünk nincs felvenni vele a harcot, ezért csak egy dolgot tehetünk: próbáljuk megkerülni az illetőt, akik általában nem tudják olyan gyorsan forgatni a lövegtornyukat, mint ahogyan mi mozgunk, és adjunk le HE lövedékkel lövéseket a lánctalpakra. Remélhetőleg önjáró löveggel játszó társaink segítenek majd szorult helyzetünkön, s távolról kiiktatják az illetőt.

➲ A játék későbbi szakaszaiban, amikor mondjuk már csak egy nehéztank és pár SPG maradt az ellenfélnek, már lehetünk egy kicsit bátrabbak. Kerüljünk az ellenfél bázisának közelébe, és iktassuk ki az önjáró lövegeiket. Az se baj, ha ilyenkor kilőnek minket, a csapatunk nyert, megkapjuk a jutalmunkat a harc végeztével.

A JOKER – KÖZEPES TANK

A közepes tankok a játék jokerjei, minden szerepkörre alkalmasak. Támogathatják a felderítőket, oldalba kerülhetik az ellenfelet, vagy hátul maradhatnak maguk is felderíteni a közeledő ellenséges egységeket vagy egyszerűen lövöldözni rájuk. Játszhatják nehéz vagy könnyűtank szerepét is, de persze egyiket se túl nagy sikerrel.

➲ Ezekkel a járművekkel talán a legérdemesebb a könnyűtankok támogatóivá lenni, amikkel kivégezhetjük azokat a játékosokat, akik tüzet nyitnak csapatunk felderítőire.

➲ Támogathatunk nehéztankokat is, bár egy az egy elleni küzdelembe inkább ne bocsátkozzunk. Használjuk ki, miközben két nehéztank küzd egymással, majd miután az ellenfél lőtt a társunkra, gyorsan kerüljünk annak oldalába vagy mögé. Az újratöltés akár 10 másodpercig is eltarthat, és kevés sebzéssel is megfordíthatjuk a közelharc kimenetelét.

A PUSZTÍTÓ ERŐ – NEHÉZTANK

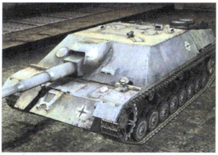
Ők képzik a csapat gerincét. Valójában nincs is más dolguk, mint bemasírozni a csatába és annyi sebzést kiosztani, amennyit csak képesek. Nekik kell elsőként a támadó sorban állni, az ő feladatuk lesz az, hogy szépen lassan, óvatosan előretolják a frontvonalat. Ha megfontoltan és csapattársainkkal megtámogatva sikerül előrenyomulniuk, akkor éket üthetünk az ellenfél soraiba, s elpusztíthatjuk az ellenséges tüzérségi egységeket, vagy elfoglalhatjuk bázisukat. Általában lassúak, de tűzerejük ellensúlyozza ezt a hiányosságukat.

➲ Nehéztankkal nem a védekezés a dolgod, arra ott vannak a közepes tankok és tankelhárító egységek. Nekünk kell megállítani az ellenséget, mielőtt azok elintézik tüzérségünket.

➲ Tartsuk szem előtt csapatunk önjáró lövegeit, hogy merre indulnak, milyen területeket láthatnak be, s menjünk a dolgok elébe. Védjük meg őket, és álljunk szembe az érkező sereggel.

➲ Persze feleslegesen hősködni sem kell, ne áldozzuk fel magunkat. Mindig óvatosan, lassan induljunk meg, valószínűleg minden tapasztalt játékos tudja, merről számíthat ellenfél érkezésére. Álljunk orral abba az irányba, és inkább célozzunk a nehézpáncélosokra. Azokkal úgysem bírnak el a kis kaliberű ágyúval felszerelt társaink.

ÜVEGTIGRISEK – TANKELHÁRÍTÓK



A nehéztankok támogatói és a végső védvonal a tüzérség és a bázis között. Sajnos rettentő sérülékenyek, viszont ennek fejébe pontosak és jól sebeznek. Ők a játék orvlövészei.

➲ Keressünk sűrű növényzetet, majd álljunk bele. Jó rejtőzködéssel könnyen megfordíthatjuk egy-egy harc kimenetelét, még a leggyengébb osztályú tankelhárítók is képesek a legkeményebb nehéztankokat kilőni, már amennyiben jól helyezkednek. Ehhez persze nem árt valamilyen magaslatot kinézni magunknak, ahonnan biztos távolságból tehetjük a dolgunkat.

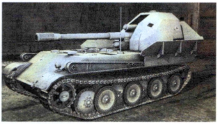
➲ Mindig célozzunk az ellenfél lánctalpaira, s próbáljuk meg mozgásképtelenné tenni azokat. Bízzunk abban, hogy tüzérségünk elvégzi a feladatot, és kiiktatják az illetőt.

➲ Bár tankelhárítóként többnyire védekező szerepet töltünk be, gyakran nekünk kell felmérni, hogy mikor van szükség ránk inkább támadóként. Mindig figyeljük a térképet, és azt, hogy milyen járművek vannak még az ellenfél soraiban, felesleges hátul védekezni, ha előttünk már nyilvánvalóan felderítették a terepet.

HALÁLOS TOJÁSTÜZÉRSÉG, GYILKOS PAPÍRÁGYÚ – ÖNJÁRÓ LÖVEG

Nagyon sérülékenyek, de hihetetlen sebzésre képesek, ráadásul szinte bármilyen távolságba. Ezekkel a járművekkel a feladatunk a tüzérségi támogatás lesz, amiben a SHIFT billentyű lenyomásakor előugró felülnézetes kép lesz a segítségünkre. Nagyon nehéz feladatkör az övék, nekik kell kiiktatni azokat a páncélosokat, akik bokrokban, hegyek vagy épületek mögött várják társaink érkezését.

➲ Ehhez elsősorban tudnunk kell helyezkedni, s tisztában kell lennünk lövegünk képességeivel. Az egyik gyorsabban tölt újra, a másik hatalmasat sebez, a harmadik pedig gyorsan mozog, mind-mind számítanak akkor, ha a játék elején ki akarjuk választani, hogy honnan tüzeljünk.



➲ Igyekezzünk gyorsan beállni a helyünkre, mert sokszor a felderítők még arra sem várnak, hogy betöltsük az első lövedéket az ágyúcsőbe.

➲ Vegyük figyelembe a beesési szöget, ami szükséges a lövéshez. Ha egy társunknak gondja akad egy ház mögött bujkáló tankkal, romboljuk le a házat, s nyissunk kaput a nyílt játszmának.

➲ Figyeljünk a ledőlő fákra vagy kerítésekre, ezek akkor is elárulják az ellenfél mozgását, ha nincs vizuális kapcsolatunk velük. Próbáljuk meg kiszámítani, hogy merre mehettek, s pörköljünk oda egyet.

TITOKHÁBORÚ

A JÁTÉKIPAR ÉS A TITKOK KAMRÁJA

[ÍRTA WILSON] **2011-ben titkot tartani a játékiparban lehetetlen feladatnak látszik. Ha nem egy alkalmazott szólja el magát, akkor egy domainregisztráció, egy önéletrajz vagy épp egy védjegy árulkodik – de vajon mi történik akkor, ha ebből komoly konfliktus robban ki?**

Pusztán egy gomb lenyomása volt az egész: ennyi kellett ahhoz, hogy most már az egész világ számára kész tény legyen az, amiről amúgy is mindenki tudott hónapok óta: készül a Modern Warfare 3. Arra persze senki se számított, hogy ez úgy derül ki, hogy a Kotaku nemcsak az első, bevilágítatlan, vagyis még jócskán fejlesztés alatt álló képeket közölte belőle, de kirakta a teljes sztorit (!), az összes küldetést, a helyszínek és a multiplayer térképek listáját. Mindezt állítólag azért, mert az Activision offline lapnak adta ki az MW3 bejelentésének exkluzivitását, a Kotaku felső vezetése pedig ezt rossz néven vette, és válaszul mindent kiraktak, amit csak a névtelen forrásoktól össze tudtak tarhálni. Ez lehetett az a pillanat, amikor egyszerre pattant el az ideg és gyúlt fel a szikra a marketingesek fejében: ahelyett, hogy mindent tagadtak volna, inkább kiadtak gyorsan 3 teasert azzal, hogy hamarosan többet is lehet látni. Ennél jobban nem is lehetett volna reagálni a kialakult helyzetre. Igaz, volt idő felkészülni: kevés olyan piac létezik, mint a játékipar, amit az elmúlt években annyi botrány, annyi idő előtti kiszivárgás ostorozott volna, mint ezt!

INFO

A játékipar nagy kiadói dollármilliókat ölnek az egyes játékaik marketingkampányaiba, így szeretik, ha akkor és úgy történnek a dolgok, ahogy ők tervezték. A szaksajtó pedig azon ügyködik, hogy minden kiskaput kijátszva minél hamarabb értékes információkhoz jusson. Aztán a két dolog találkozásából alkalmanként igen nagy botrány kerekedik…

TITANIC

Pedig a titoktartásnak mély és régi hagyománya van, de igazán nagy jelentőséghez az ezredforduló környékén, az internet-penetráció ugrásszerű növekedésekor jutott, amikor a hírek már szélsebesen terjedni kezdtek, és mikor elindult az a folyamat, amely inkább a frissességet, semmint az exkluzivitást díjazza jobban. Márpedig ilyen körülmények között bizony nehéz kontrollálni azt, hogy kinek és mikor jár el a szája és ez hány emberhez is jut el.

A kiadók és a jogtulajdonosok persze megpróbálják: nincs olyan cég, amely ne íratna alá az alkalmazottaival komoly jogi következményeket előtérbe helyező titoktartási szerződést abban az esetben, ha információ vagy forrásanyag jutna illetéktelen kezekbe. Ennek igazán nagy kultúrája olyan cégeknél van, mint a Valve vagy épp a Blizzard: tegye fel a kezét az, aki sok velük kapcsolatos konkrét tényanyagot, kiszivárogtatott képeket és infókat látott az elmúlt években, vagy valaha is! (Leszámítva persze azt, mikor a Starcraft 2-ből nyers, még kidolgozatlan videók kerültek ki, vagy mikor feltörték a Valve szervereit…).

A közelmúltig akaratlanul az életkor-besorolási bizottságok is árulkodtak. Ezek azok a szervezetek, melyek (eddig) egy rövid bemutató után döntöttek arról, hogy milyen címkét is kap egy-egy játék – csakhogy az adatbázis nyitott és ingyenes, és az újonnan bejegyzett domainek után kutató emberek idővel itt is komoly bányászkodásba kezdtek, pletykáikkal sok esetben már hónapokkal megelőzve a tényleges bejelentést. Az amerikai ESRB erre válaszul valamennyire lezárta a rendszerét, de a német és az ausztrál megfelelőjük továbbra is előszeretettel tesz nyilvánossá ilyen és ehhez hasonló kategorizálásokat.

Ez a vasszigorral mért titoktartás a szaksajtóra is vonatkozik: minden egyes preview verzió, minden egyes helyszíni szemle esetén többoldalas dokumentum aláírásával vállalja mindenki, hogy csak az előre meghatározott keretek között ír – vagyis arról, amit a PR részleg engedélyez.

Hiszen itt esetenként akár évekre előre felépített, rendkívül komolyan összehangolt gépezetről van szó, nem is csoda, hogy a legnagyobb játékok esetében a marketingre szánt összeg már-már a tényleges

A VILÁG LEGROSSZABB HACKERE

A 20 éves Delaware-i Justin D. minden idők egyik legrosszabb hackere: a tavalyi PAX-on egy szabadon lógó Ethernet kábelre csatlakozva próbálta letölteni a Breach forráskódját, de mikor a tett közben rajtakapták, futni kezdett – nem jutott sokáig, pár perc után a biztonságiak elkapták, a rendőrök pedig előállították. A srác korábban a Microsoft előadásán szólalt fel, kérve bannolásának feloldását: mint kiderült, warez verziós Forza 3-mal játszott a hivatalos kiadás előtt. Justin a lopás kapcsán állítólag azzal védekezett, hogy nagyon tetszett neki a játék, és csak akarta vinni (a megjelenés előtt): ezt mi azért hisszük el nehezen, mert a Breach 2010 egyik legrosszabb játéka volt, úgyhogy élünk a gyanúperrel: nem biztos, hogy pontosan így zajlott az a bizonyos történet…

A Blizzard „katonái" ez idáig elég ügyesen tartották a falak mögött az információkat

fejlesztési költséggel vetekszik. Az időzített offline hirdetések, a televíziós spotok, a fontosabb információk csepegtetésének hetekre/hónapokra történő beosztása mind-mind azt a célt szolgálja, hogy egy-egy játék már jóval a megjelenés előtt tudatosuljon a potenciális vevők és érdeklődők fejében, hogy mikor eljön a kiadás napja, akkor hosszú sorok kígyózzanak a boltok előtt.

MIKOR ELINDUL A BOSSZÚHADJÁRAT

A május ugyan a Call of Duty botránytól volt hangos, de az utolsó hetekben még akadt egy másik érdekes incidens: a Joystiq a Wii exkluzív The Conduit 2-re alig 1 pontot adott az 5-ös skáláju-kon, ami a játékot ismerve annyira nem tűnik jogtalannak, de az azt fejlesztő High Voltage nem gondolta így. Olyannyira nem, hogy egy körüzenetben biztatta alkalmazottait a cikk szerzője által jegyzett könyv megtekintésére az Amazonon – a megtekintésből végül egy tucatnyi, kereken egypontos negatív értékelés lett. Kevés ennyire kicsinyes bosszúhadjáratot láthattunk eddig – igaz, nem ritka a konkurenciát lehúzni a Metacritic olvasói szekciójá-ban, természetesen álnéven, csakhogy erre most szó szerint órák alatt fény derült, főleg, miután színt vallott a High Voltage!

MINDEN KÍNÁBÓL INDUL...

A szoftverek esetében ez józszerivel még kontrollálható is: ha csak nem törnek be a rendszerbe, mint például a Valve-nál, és ha nem akad olyan alkalmazott se, akit esetleg mérgében (és általában névtelenül) értesí-tené a sajtót, akkor különösebb gond nem szokott lenni. De mi van a hardverrel, amik-nek már a fejlesztése is dollárok millióit, sőt, akár milliárdjait is felemészti, amiket több tízmillió darabban kell legyártani?

Erről a legtöbbet talán a Sony mesélhetne: igaz, hogy mostanság is többszörösen ráján a rúd a vállalatra a PlayStation Network, majd a SOE hálózat feltörésével, de az elmúlt pár évben nekik se nagyon volt olyan kiállításuk, ahol az új gépek bemutatását ne előzte volna meg szivárgás. A PSP Go például több hónapos pletyka volt, de a legkínosabb szituáció talán a „PlayStation telefont" övezte. A Sony Ericsson Xperia Play hivatalosan csak 2011. február 6-án, egy facebookos event leírásában debü-tált, pedig az első részleteket már az ezt megelőző év augusztusában (!) leközölte az Engadget: azt, hogy a készülék androidos, hogy az interfész az XMB menürendszerre emlékeztet. Az igazán vicces korszak decemberben kezdődött el, amikor szó szerint hetente jött több tucatnyi új kép az akkor már gyártás alatt álló készülék-ből, Kínából. Túlzás ugyan, de kevés olyan gyármunkás lehetett Kínában, akinek már ne lett volna Xperia a kezében rég azelőtt, hogy annak a létezését egyáltalán elismer-ték volna hivatalosan is!

Nem kell persze félteni a „másik oldalt", a Microsoftot sem, hiszen már régóta szál-lóige az, hogy ha egy Microsofttal kapcso-latos pletyka indul el, akkor az általában igaz. A múlt legalábbis ezt igazolja: a tavalyi E3 nagy meglepetése az újratervezett, gyönyörű fekete házba tuszkolt Xbox 360 lett volna, de az olasz Microsoft részleg túlbuzgósága keresztbe tett ennek: már az előző este kikerültek a netre az új géppel kapcsolatos reklámanyagok. Egy évvel korábban se volt jobb a helyzet, akkor a teljes microsoftos E3-as előadás bontása került ki, idősávokkal, a pontos bejelentések részletezésével.

Ezek után talán már tényleg jogos a kérdés, hogy ilyen múltbéli események után, 2011-ben lehet-e még titkot tartani? Lehet: elég csak megnézni például a hazai Digic Pictures stúdiót, akik tényleg AAA kategóriás fejlesz-tők, és ismert kiadók AAA kategóriás játé-kaihoz gyártanak már-már szégyenteljesen jó animációkat, de erről a világ csak utólag értesül, feltéve, ha a titoktartási szerző-dés ezt megengedi. Azt se nagyon sejtette senki, hogy a legendás Heroes of Might and Magic sorozat is magyar kezekbe kerül, azt pedig pláne nem, hogy a Digital Reality a játéklegenda Suda 51 oldalán vált profilt!

Habár azt hihetnénk, hogy a kiadóknak érdeke minél hamarabb megosztani az információkat, ez koránt sincs így...

ÚJ VIZEKEN

Szivárgások, romba döntött tervek és plety-kák persze mindig is lesznek, ez elkerülhe-tetlennek látszik: az viszont egyáltalán nem mindegy, hogy ki és hogyan reagál rá. A Sony és a Microsoft mély tagadását már megszok-tuk, ezért is volt különösen meglepő, hogy az Activision nemcsak hogy nem tagadott, de szinte mesterien fordították meg a helyze-tet a saját javukra, a Call of Dutyhoz kötődő csapat morális válságának árnyékában építve fel egy igazi PR-revansot – még azt is meg mernénk kockáztatni, hogy így jártak a legjobban. Elvégre töméntelen mennyiségű ingyen reklámot kaptak, még mindig mindenki a Modern Warfare 3-ról beszél, ráadásul pontosan azok a részletek kerültek ki kivona-tolva, amire mindenki kíváncsi lett volna (a multiplayer térképek mennyisége és fajtája, például). Úgyhogy kedves partnerek, kiadók és fejlesztők: lehet továbbra is titkolózni, de ha kiborul a bili, akkor már jobb a világ színe előtt felhúzni a nadrágot, és nem csendben elvonulni a háttérbe!

A Crysis 2 PC-s verziója jó egy hónappal a hivatalos megjelenés előtt került ki a netre. Hiba, vagy tudatos szivárogtatás lehetett?

HÁROM EMLÉKEZETES BOTRÁNY A VIDEOJÁTÉK-VILÁGBAN

HALF LIFE 2 AZ INTERNETEN

A botrány, amire valószínűleg mindenki emlékszik, és ami tényleg megrengette a nagyvilágot. 2003 nyarán hackerek bejutottak a Valve belső hálózatára, egészen Gabe Newell gépéig, és mindenféle jelszavakat megszerezve betörtek a szerverekre, ahonnan többek között letöltötték az akkor még készülőben lévő Half Life 2 teljes forráskódját is. Az esetet egy darabig titkolták, azonban mikor a „játék" ősszel felkerült az internetre, akkor kiborult a bili, és az ügy odáig fajult, hogy még az FBI is a tettesek nyomába eredt.

RED ALERT 3 A PC GURUBAN

Nem lett belőle igazán hangos nemzetközi botrány, de az internet pár napra felbolydult, mikor 2008 januárjában egy kis kelet-európai ország számítógépes lapja még a hivatalos megjelenés előtt a címlapon hozta a Red Alert 3 első infor-mációit, megelőzve még az exkluzív „jogokat" birtokló angol/amerikai PC Gamert is. Volt már erre példa a játéktörténelemben, azonban a mi esetünkben mégis-csak az átlagnál érdekesebb a dolog, hisz a kis kelet-európai ország hazánk volt, a lap pedig, ami a címlapon hozta a sztorit, maga a PC Guru.

MODERN WARFARE 3 SZIVÁROGTATÁS

A sajtó és a kiadók harcának legújabb „emlékezetes csatája", mikor is a világ-szerte népszerű Kotaku (www.kotaku.com) személyes sértésnek vette, hogy egy print magazin kapta a Modern Warfare 3-ról szóló első információk közlési jogát, és egész egyszerűen fogták magukat, minden egyes információmorzsát, amit csak tudtak, szépen egy cikkbe foglaltak, aztán ezt az írást még jóval a hivatalos beje-lentés előtt az olvasók rendelkezésére bocsátották. Az Activison utólag profitált a dologból, de a Kotakunak lehet, hogy egy darabig nem lesz a cégtől hirdetés...

[IRTA BATE] **Imádod a krimiket? Tele a polcod a különböző noir regényekkel? Szereted a GTA-szerű játékokat, de a fő küldetésen kívül sosem bajlódsz az extrákkal? Tetszett a Heavy Rain, és hasonló játékélményre vágysz? Ha már kétszer igennel válaszoltál, akkor az L. A. Noire számodra kihagyhatatlan.**

„EZ EGY BŰNÖS VÁROS"

L.A. NOIRE™

Konzolos fronton tavaly a kedvenc játékom a Heavy Rain volt, és azon belül is Norman Jayden részeit, kifejezetten a nyomozós pillanatokat élveztem a legjobban. A helyszín bejárása, a nyomok begyűjtése, majd ezek elemzése: imádtam. Éppen ezért, mikor napvilágot láttak az első konkrét információk és videók a Rockstar és a Team Bondi közös játékáról, akkor azonnal izgalomba jöttem, hiszen nem mást ígértek, mint hogy egy detektív bőrébe bújhatok, és bűnesetek tucatjait göngyölíthetem majd fel a klasszikus nyomozási technikákat felhasználva. S hogy sikerült-e tartani az ígéreteket? Válaszként egyelőre legyen elég annyi, hogy bár ez nem kizárólag a Rockstar játéka, azért a srácoknak így is sikerült belenyúlniuk a tutiba.

Tavaly a Red Dead Redemption, idén az L. A. Noire bizonyítja, hogy a Rockstar még mindig a videojátékok egyik nagy királya

A NYOMOZÁS MISZTÉRIUMA

A helyszín a felvirágzása előtt álló Los Angeles, az időpont 1947, főhősünk pedig Cole Phelps, aki a csendes-óceáni hadszíntérről hazatérve beáll a rendőrséghez, ám hiába szerelt le tisztként, mégis az utcán kell járőröznie. Ez ugyan nem túl jó hír Phelpsnek, nekünk viszont annál inkább, így ugyanis bőven van lehetőségünk beletanulni a nyomozásba, amelynek két lényegi pontja van: az egyes helyszínek tüzetes átvizsgálása és a nyomok begyűjtése, majd az így szerzett információk alapján a gyanúsítottak megszorongatása a megfelelő kérdések feltételével és a reakcióik figyelésével. Habár ezenfelül lesz még dolgunk bőven (üldözés, lövöldözés, verekedés, követés stb.), a végső megoldás kulcsa minden esetben az, hogy minél több hasznos infót begyűjtsünk, majd ezeket a megfelelő pillanatban használjuk fel. Ez elsőre roppant egyszerű dolognak tűnik, azonban mégsem eszik olyan forrón azt a kását. Ugyan a bizonyítékok begyűjtése valóban nem egy nagy kunszt (főleg annak fényében, hogy a program zenével és a kontroller rezgésével jelzi, ha valami érdekes közelébe érkezünk), azonban az utunkba kerülő szereplők megszorongatása már korántsem olyan könnyű feladat, köszönhetően a zseniális MotionScan technikának, melynek segítségével számos (jelentős sorozatokból ismerős) színész mimikáját rögzítették, hogy aztán azokat élethűen adják vissza számunkra a játékban. A dolog szinte tökéletesen működik, ami azt jelenti, hogy nekünk bizony nem mindig van könnyű dolgunk, mikor az arckifejezések alapján kell döntenünk, hogy valakinek hiszünk-e, kételkedünk-e benne, vagy egyenesen hazugsággal gyanúsítjuk. A feladat persze nem lehetetlen, a titok nyitja, hogy mielőtt akár egyetlen kérdést feltennénk az „áldozatunknak", figyeljük meg az arcát, a „nyugalmi állapotban" látható reakcióit, majd ha a kérdésünk elhangzását követően ettől eltérő „jeleket" kapunk, akkor máris kilőhetjük az igazságot, és innentől már csak azt kell eldöntenünk, hogy keresztkérdést teszünk-e fel, vagy egyenesen a hazugság vádjával jövünk elő. Az utóbbit választva azonban résen kell lennünk, ugyanis a kijelentésünket valamilyen bizonyítékkal alá is kell támasztani, különben bukjuk a kérdést, sőt, akár az egész ügyet is. Mindent tehát nem tesz meg helyettünk a gép, sokszor szükség lesz a józan paraszti észre, hogy „nyomleltárunkban" megtaláljuk a megfelelő bizonyítékot, amivel sarokba szoríthatóak a gyanúsítottak. Segítséget azért itt is kapunk, a város felfedezése, a helyes válaszok kicsikarása és az autókázás közben felvehető utcai ügyek ugyanis tapasztalati pontokat hoznak a konyhára, melyekből előbb-utóbb szintlépés lesz, amit intuíciópontokkal (vagy bónuszokat

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games/ Take 2 Int.

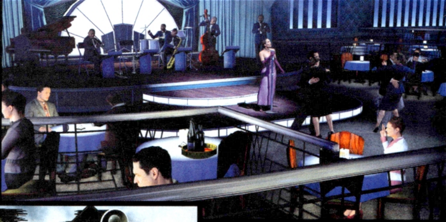
FEJLESZTŐ
Rockstar/Team Bondi

MŰFAJ
sandbox akció/ kaland

MULTI
nincs

INFO

A Rockstar idén újabb lehengerlő játékkal jelentkezett, azonban a fejlesztést ezúttal nem egymaguk végezték, hanem az eddig jobbára ismeretlen ausztrál csapat, a Team Bondi közreműködésével.



Nem lenne igazi noir hangulat a játékban, ha nem tűnne fel legalább egy femme fatal

adó új kosztümökkel) jutalmaz a program. Ezekkel a pontokkal egyrészt a kérdésfeltevés három opcióját (igazság, kételkedés, hazugság) szűkíthetjük kettőre, másrészt a Community Answer segítségével megnézhetjük, hogy a nagyvilág játékosai miként döntöttek ugyanabban a helyzetben, illetve a helyszíneken felvillanthatjuk vele az összes elérhető nyomot – igaz, ez utóbbira pazarolni a pontokat igen nagy könnyelműség lenne. Ha sikeresek vagyunk a munkánk során, akkor az egyes ügyeket vagy atombiztos bizonyítékok, vagy a kihallgató szobában történő meggyanúsítások zárják (igen, lesz olyan, mikor több lehetséges egyén közül kell majd egyet a rács mögé küldenünk). Az ügyek megoldását idővel előléptetéssel honorálja a testület, így kerülünk az utcáról a közlekedésiekhez, majd a gyilkossságiakhoz, aztán az erkölcsrendészetre, végül pedig a gyújtogatási osztályra. A felemelkedésnek persze ára van, minél magasabbra mászunk a ranglétrán, annál mélyebbre látunk Los Angeles mocskába, és ez egészen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak.

MIKOR VISZ A LENDÜLET

A meglehetősen egyedi nyomozós játékmenet, illetve az emberi mimikát hihetetlen módon a képernyőre ültető technika mellett az L.A. Noire legnagyobb előnye a szinte tökéletes atmoszféra, amivel sikerült hitelesen megidézni a késő negyvenes éveket. A háború után járunk, a világ megnyugodni látszik, amerika utcáin megindul a fellendülés, Los Angeles kezd kivirágozni, ám a mélyben még ott a depresszió nyoma, a csillogó felszín alatt pedig számos bűnös dolog rohad. Ahogy egyre feljebb jutunk, úgy kérdőjeleződik meg a család szentsége, az amerikai álom, a hollywoodi csillogás és a testületbe vetett bizalom. A játék elképesztő módon „másolja" Raymond Chandler regényeit, illetve a legjobb mozifilmeket – alkalmanként tényleg úgy érezzük, mintha csak az L.A. Confidential (Szigorúan bizalmas) egyik főhőse lennénk, és ez az élmény egy játék esetében mondhatni megfizethetetlen. Ez az a plusz, aminek köszönhetően még az apró hibák felett is képesek vagyunk elsiklani. Mert bár az L.A. Noire egy kiváló játék, azért nem nélkülözi az olyan kevésbé jól sikerült elemeket, amelyek itt-ott azért csak-csak feltűnnek az embernek.

FOLYTATÁS HAMAROSAN?

Az már a megjelenés első napjaiban nyilvánvalóvá vált, hogy a játék igen sikeres, hiszen úgy vitték a boltokból, mint a cukrot, és a kiadásban részt vállaló Take 2 vezetője is jelezte, hogy egy igen eredményes megjelenéssel van dolguk. Mindezt és Brendan McNamara nyilatkozatát figyelembe véve, miszerint egy folytatás elkészítése nem tartana már öt évig, nyugodtan állíthatjuk, hogy folytatás biztosan lesz, talán már két éven belül.

RÉSEK A FALON

Habár sokak szerint a program nem engedi el igazán a játékos kezét, túl sokat segít, én úgy érzem, hogy a valóban élvezetes játékélmény érdekében erre szükség volt, és mindezek ellenére is sikerült némi bizonytalanságot és kihívást csempészni a nyomozásba – én legalábbis még a sokadik alkalommal is ugyanúgy izgultam, hogy a kérdéseim a gyanúsítottak velejébe hatoljanak, és a tenyerem dörzsöltem, mikor egy-egy bizonyítékkal sikerült hazugságon kapni az áldozataimat. Ami zavart, az a harcrendszer egyszerűsége, a különösebb fantázia nélküli utcai küldetések, és az, hogy a város zseniális kibontása mellett a karakterünkre már korántsem fordítottak kellő figyelmet. Az is látszik, hogy az erőforrások nagy részét a MotionScan technológia beépítése foglalta le. Bár az egykori Los Angeles digitális újraépítése egészen elképesztőre sikeredett (mind a méretét, mind az élethűségét illetően), a külső területek grafikai megvalósítása jócskán elmarad a Rockstar által felállított sztenderdektől. Ha pedig már az utcák kinézeténél tartunk, akkor nem mehetünk el a semmiből felbukkanó gyalogosok „rejtélye" mellett, illetve nem lehet szó nélkül hagyni a járművek kissé primitív fizikáját sem, hiszen számtalanszor csalt mosolyt az arcomra a gumilabdaként pattogó több tonnás szerkezetek látványa.

SÖTÉTSÉG, KEBLEMRE

A fentiekből látszik, hogy az L.A. Noire nem hibátlan, de remélhetőleg az is érződik, hogy egy kivételes játékkal van dolgunk, olyannal, ami nem születik minden bokorban. A Team Bondi és a Rockstar egyesített ereje egy egészen különleges élménnyel, egy, a Heavy Rainhez hasonló erőteljes hangulattal ajándékozza meg a játékost. Kipróbálása a konzoltulajoknak erősen ajánlott, a PC-seket pedig hatékonyabb imára szólítom a reménybeli PC-s verziót illetően.

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/244

»Egy egészen egyedi élményt biztosító játék, amely kiválóan idézi meg a negyvenes éveket és a kőkemény noir hangulatot. Nem hibátlan, de ennek ellenére is kihagyhatatlan darab.

»BATE

PRO

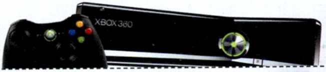
A nyomozás teljesen újszerű élményt biztosít, és a történet, illetve az atmoszféra is nagyon rendben van.

KONTRA

A grafika nem hozza a 2011-es színvonalat, a harcrendszer gagyi, és a járművek fizikája is vicces néha.

»92%«

Néha kénytelenek leszünk oda is nyúlni, ahová amúgy nem szeretnénk...



2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.

Might and Magic
Clash of Heroes HD

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
taktikai/puzzle

MULTI
van

INFO

A játék április 13. óta érhető el az Xbox Live-on, és 1200 MS-pontért szerezhetitek be.

[ÍRTA **BATE**] **A sokat megélt Might and Magic széria ezúttal puzzle játék képében tér vissza, nyakon öntve egy kis „keleti" ízzel, ami főleg a grafikában érhető tetten.**

A HD rövidítésből valószínűleg már sejthető, de azért tisztázzuk: a Might And Magic: Clash of Heroes nem egy új játék, 2009-ben látott napvilágot, eredetileg Nintendo DS-re, és 2011-ben jött el a pillanat, mikor a Ubisoft jónak látta piacra dobni a nextgen konzolokra szánt verziót. A Clash of Heroes annyiban emlékeztet a M&M világra, hogy ezúttal is különböző egységeket kell majd győzelemre vinnünk, ám egyáltalán nem megszokott formában. Lényegében egy, a nagy sikerű Puzzle Questet idéző játékkal van dolgunk, ahol mágikus lényeket küldünk harcba, de kardcsapások és varázslatok helyett a helyezkedésen, a „sakkozáson" van a hangsúly. Minden küzdelemben két csapat néz egymással farkasszemet, 8×6-os felállásban, és az elsődleges célunk az egységek olyan elvű mozgatása, hogy vízszintesen (védekezés) vagy függőlegesen (támadás) minimum három, de lehetőleg több hasonló típus kerüljön egymás mellé. A játékmenet körökre osztott, azonban minden lépésünk (rendezés, mozgás, törlés, csapatfeltöltés) pontokba kerül, így nagyon résznél kell lennünk, hogy miképp alakítjuk kis csapatunkat. Már ez sem tűnik egyszerű feladatnak, azonban mindezek még csak az alapok, a ránk váró öt monumentális kampány során egészen hihetetlen kombinációk, egyedi egységek, eltérő megoldások és egy folyamatosan változó harcrendszer fogja tovább borzolni az idegeinket, s mindez még meg van spékelve egy kis szerepjátékos beütéssel, sőt, adott egy történet is, azonban ezektől olyan sokat nem kell várni – persze nem is ez a lényeg. Ami fontos, hogy a Clash of Heroes meglehetősen addiktív játékélmény, azonban kell egy bizonyos ízlés ahhoz, hogy valóban élvezni tudja az ember. Ha szereted a Bejeweledet vagy a Puzzle Questet, akkor örülhetsz, mert ezzel a játékkal újfent hosszú hetekre elég szórakozást biztosíthatsz magadnak.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

»85%«

Outland

[ÍRTA **BATE**] **Egy újabb platformjáték, amely ezúttal egy színeken alapuló harc- és logikai rendszerrel színesíti a már sokszor látott játékmenetet.**

Kevés olyan Live Arcade program van, amely történetével nyűgözi le a játékost, és az Outland sem tartozik ebbe a meglehetősen szűk táborba. A körítés nagyon misztikus, istenekkel és legendákkal, de ugyanilyen felületes is, így nem is nagyon foglalkozunk azzal, hogy mit miért csinálunk. Persze amíg jó az, amit csinálunk, addig nincs is ezzel nagy baj – szerencsénkre az Outland ennek a kitételnek már abszolút megfelel.

A feladatunk alapvetően kimerül a nemegyszer meglehetősen durva felépítésű, hajmeresztő platformelemekkel és kapcsolókkal megbolondított pályák (és a rajtuk tanyázó ellenfelek) leküzdésében,

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Housemarque

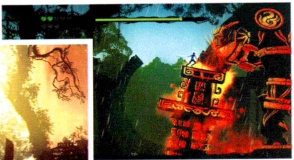
MŰFAJ
platform

MULTI
nincs

INFO

A játék április 27. óta érhető el az Xbox Live-on 800 MS pontért.

s kezdetben ugyan erre csak a Prince of Persiát idéző mozdulatsorokkal van lehetőség, egy idő után megkapjuk a színek (piros és kék) erejét, és az Outland megmutatja nekünk az oroszlánkörmeit. Hősünkkel egy idő után lehetőségünk lesz magunkra ölteni a kék és piros színeket, s a mechanika lényege, hogy kék formában a piros egyedeket tudjuk sebezni, s ugyanez igaz fordítva is. Szerencsénkre ez a játékelem nemcsak az ellenfelekre, de egy ponton túl a környezetre is érvényes lesz, így miközben hajmeresztő mutatványokat hajtunk végre, arra is figyelnünk kell, hogy éppen milyen „alakban" érintjük meg a továbbjutáshoz szükséges kapcsolókat, az egyéb utunkba akadó szerkezeteket. Ahogy haladunk előre, a kihívások úgy lesznek egyre hajmeresztőbbek, és időről időre egészen durva főellenfelekkel is találkozhatunk, akiknek a legyőzése nemegyszer emberfeletti türelmet és ügyességet igényel. Türelmet, mert a mentési pontok néha egészen lehetetlen módon vannak a pályán elhelyezve, és ügyességet, ugyanis a szakaszzáró főellenfelek legyőzése gyakran többlépcsős, valóban izzasztó feladat. Kihívás tehát van dögivel, s emellé jár még egy meglehetősen kellemes, élénk színekkel operáló, a maga nemében gyönyörű grafika is. Ha valaki szereti a platform műfajt, s nem riad vissza az alkalmanként meg-megugró nehézségi szinttől, annak mindenképpen érdemes tenni vele egy próbát.



GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

»80%«

Thor: God of Thunder

[ÍRTA MIGUEL] A filmes adaptációk kapcsán akkor sem nyilatkoznék túlzóan, ha sommásan azt mondanám: tűzre való vacak mind. Néha azonban jön valami, ami elüt a közegtől.

Azt mondjuk sosem értem, hogy lehet az, hogy egy játék DS-es változata jó, a Wii-s meg annyira nem, de szerencsére most nem akkora a különbség, hogy ezen fanyalogjak, sőt, egyáltalán nem kell fanyalogni, mert a Thor jó játék. Már persze azoknak, akik szeretik a verekedős-gombnyomkodós stílust, ahol ügyességre nincs szükség, az ujjaink állóképessége sokkal inkább kívánatos. A szembeforduló hüvelykujj számos előnyt biztosít az állatokkal szemben, és az azonos című film játékátirata egy újabb ékes bizonyíték erre nézvést: a cél az, hogy a közepesen változatlan helyszíneken elénk futó teremtményeket az A gomb heves nyomogatásával parancsoljuk a helyükre. Nem, nem ez a rész az, ami miatt a végén 80 százalékot adok, hanem az egész élvezetes bossharcok – sajnos az alapfelállásban kapott ellenfelek se nem kiugróan szépek, se nem túl okosak, és bár Thor a mérce feltöltése után képes lenne extra támadásokra is, az ellenség olyan buta, hogy nem kell nagyon cifrázni a kalapáccsal. A főnökök lesznek tehát azok, akiknél a játék megmutatja, mi lehetett volna belőle, ha a készítők minden részletbe azonos mennyiségű energiát ölnek: a Quick Time Event-es megoldással vezetett videók harc közben annak ellenére is elfogadhatók, hogy hiányzik belőlük a vér (mármint nem személyesen nekem, hanem a valósághűbb megjelenítéshez). A játék mélypontja a szinkron: bár a filmben is szereplő színészeket nyerte meg a Sega, Chris Hemsworth és Tom Hiddleston nem tudott megfelelni az amúgy sem magas igényeknek.

ADATOK

KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Red Fly Studios**
MŰFAJ **Akció**
MULTI **nincs**

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»70%«

Virtua Tennis 4

[ÍRTA MIGUEL] Egy Wii-s teniszjátéknál alap, hogy van mozgásra építő irányítás. Ehhez képest...

Annak, hogy 2011-ben egy teniszjátékban lényegében nincs olyan irányítási lehetőség, ami a kezünk mozdulatait követve adja át a szándékot a játéknak, óriási hiba. A Virtua Tennis 4 a tökéletes játék lenne a Nintendo nyugdíjazott konzoljára, azonban valahol félúton valami nagyon félrecsúszhatott. Kezdem először azzal, ami pozitív: a játék Wii-s környezetben véve nem csúnya, a híres teniszezők (Djokovic, Sharapova, Federer, Nadal, hogy a névsor leghíresebbjeit említsem) ugyan nem most kapták meg a legpontosabb játékbeli másukat, de a jobb pillanatokban nemcsak az arcáról, de egy-egy mozdulatáról is felismerhető az adott játékos, sőt, a legfontosabb erényeiket és rossz tulajdonságaikat is sikerült hellyel-közzel pontosan átmenteni a játékba. Sajnos azonban az irányítás mindent agyoncsap. Még ha el is fogadjuk, hogy a profi teniszszimulátorba nem illett volna a máshol már látott automata futás – a kéz lendülését követő ütés, a vízszintesen tartott Wiimote használatát a fejlesztők sem gondolhatták komolyan. Pedig de, sőt, szerintük más nem létezik:a játék semmilyen más kontrollert nem támogat, tehát hiába van otthon egy analóg karral és jól elhelyezett gombokkal megáldott Classic kontroller, ne keresd elő a szekrény mélyéből, nem lesz rá szükség. Van ugyan egy mozgásra építő játékmód, de az még annyi ideig sem érdekes, mint az idióta minijátékok. Sajnálatos ez az egész, mert a mozgásérzékelős tenisz ennél többet érdemel, több lehetőséget rejt magában.

ADATOK

KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Sega AM3**
MŰFAJ **Sportjáték**
MULTI **2-4**

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

»68%«

Conduit 2

[ÍRTA MIGUEL] A Conduit folytatását messiásként vártam, bíztam benne, hogy végre jön egy új FPS Wii-re. Hát...

ADATOK

KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **High Voltage Software**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **online és osztott képernyős mód**

Ha valaki játszott az első Conduittal, egyetért velem: bár nem volt tökéletes a nyitány, azért nemcsak Wii-s viszonylatban volt szórakoztató, és bár volt benne jó pár hiba, azért végeredményben senki nem bánta meg, aki elkezdte. A második résztől nagyjából azt vártuk, hogy a gyerekbetegségeket kinőve a konzol Blackjévé válik – a Black volt az az FPS, ami a PS2 végnapjaiban megmutatta, mire is képes az elszánt fejlesztői munka egy öregecske masinán. Nos, a Conduit 2 egyjátékos vonalon nemcsak képtelen volt a továbblépésre, itt-ott úgy tűnt, visszafelé táncoltak a készítők. Az 5-6 óra hosszú kampánymód változatos helyszíneken visz végig minket, a történet az első részben már megismert idegenek hatalmának megdöntésére koncentrál, a játékmenet pedig meglehetősen csőszerű (mentségére szóljon, hogy szépen dekorált cső ez). Sajnos a történet meglehetősen ostobácska, néha nem tudtam, hogy én nem értem a poént, vagy az író gyógyszere gurult el messzire, de amikor a játék végén megnyíló portálból (vigyázat, SPOILER) maga Lincoln lép elő, felszakadt belőlem a kárörvendő röhögés. Az egyjátékos módot azonban nemcsak az év leghülyébb befejezése miatt érdemes végignézni, hanem mert a játék kivételesen jól sikerült multijában sokat segít az itt felszedett pénz és egyéb extrák. Ha a harmadik részben csak a többjátékos mód marad, már nyerünk valamit.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

»70%«

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

PORTAL Egyiket a falra, másikat a padlóra...

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Valve**

Előző számunkban konkrétan ódát zengtünk a Portal második részéről (persze teljesen jogosan), sőt, még az első részt is felmentettük a négy évvel ezelőtt kiosztott, egyáltalán nem helytálló 78%-os értékelés alól (megért 90-et bőven), most pedig örömmel számolhatunk be arról, hogy a Portal önmagában beszerezhető kevesebb mint 2000 forintért. Lehet, hogy ez már egy négyesztendős program, lehet, hogy a grafika nem csili-vili, de még mindig elképesztő szórakozás. A második részhez képest persze meglehetősen egyszerűnek tűnhet, de hátha vannak köztetek olyanok, akik még sem ezzel, sem azzal nem játszottak. Kedves olvasó, ha te közéjük tartozol, akkor mindenképpen szerezd be az első részt, és ha elnyeri a tetszésedet ez a meglepő logikai FPS, akkor mindenképpen ruházz be a második részre is, ugyanis az egy hónapja megjelent folytatás minden tekintetben felülmúlja a nagy elődöt. Egy komoly játékos polcán pedig mindkét résznek ott kell lennie.

Sárdagasztás 2.0 COLIN MCRAE DIRT 2

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters**

Ha pár oldalt visszalapoztok, akkor megtalálhatjátok a Dirt sorozat harmadik részéről szóló írásunkat, most pedig azokhoz szólunk, akik kedvelik az autós műfajt, de jelen pillanatban nem tudnak 8000 forintot költeni egy friss programra (illetve a gépük teljesítménye és a minimum gépigény semmilyen grafikonon nem keresztezi egymást). Nekik lehet jó hír, hogy a Dirt 3 megjelenésével az előző rész a budget kategóriába lett átsorolva, azaz manapság már kevesebb mint 3000 forintért hozzájuthatunk. Rali minden mennyiségben, méghozzá több mint másfél év után is lélegzetelállító grafikai színvonalon, a mostani verziónál jóval szerényebb gépigény mellett is. Habár a szimulátorrajongókat nem feltétlenül elégíti ki ez a rész, aki szereti a pörgős, már-már a Need for Speed hangulatát csiklandozó versenyeket, az bátran benevezhet a Dirt 2-re, mert szinte biztos, hogy nem éri majd csalódás. Egy szó, mint száz, téged is vár a sárdagasztás.

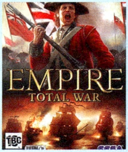
SPLINTER CELL: CONVICTION Már Sam sem a régi, de nincs ezzel semmi baj

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

2010 egyik legjobb akciójátéka volt a Splinter Cell: Conviction, amelyben Sam Fisher sokadik alkalommal vette fel a harcot az ilyen-olyan gonosz arcokkal. Ugyan a program már csak nyomokban emlékeztetett a széria első epizódjaira, ettől függetlenül jót tett a vérfrissítés a Conviction névre keresztelt résznek, amiben már teljesen magánzóként kell rendet tennünk az életünket fenyegető gazemberek között. Habár a bújkálás és a lopakodás még mindig kiemelt szerephez jut, jóval több lőszer durran el, mint a korábbi részekben, és ezúttal arra sem nagyon van lehetőség, hogy emberhalál nélkül osonjunk végig a pályákon. Cserébe kapunk egy korrekt sztorit, csavarokat, egy kis múltidézést, kütyüket, pörgős játékmenetet és egy minden eddiginél jobb formában lévő Samet. Mindezt most kevesebb mint 3000 forintért, szóval ha a tavalyi hajrában kimaradt volna a Conviction, akkor itt a tökéletes időpont a beszerzésre.

Total Warból sosem elég EMPIRE: TOTAL WAR

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **Creative Assembly**



Előző számunkban a Total War széria tavalyi versenyzőjét, a széria hagyományaival részben szakító Napoleont ajánlottuk a figyelmetekbe, most pedig a 2009-es verziót cibáljuk elő, hiszen a már említett társához hasonlóan ez is 5000 forint alatt szerezhető be mostanában. Több mint kétéves programról beszélünk, aminek a minőségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy még ennyi idő után is „középkategóriás" árral lehet beszerezni. Az Empire a XVIII. századba kalauzolja az olvasót, a hétéves háború idejébe, amikor is nemcsak Európában, de a nagyhatalmak szinte összes gyarmatán is egymásnak feszültek a nemzetek. Mindez kiváló alap egy stratégiai játékhoz, és a Creative Assembly hozta is a kötelezőt, tengeri csatákkal, szárazföldi ütközetekkel, vérrel, füsttel, verejtékkel. Tipikusan olyan programról beszélünk, ami akár hónapokra is képes lekötni a játékost, és ha éppen nem vagy kibékülve a sógunokkal, akkor itt a remek lehetőség, hogy mégis el tudj merülni a háború látványos poklában.

METRO 2033 Az oroszok már a metróban vannak

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **4970 Ft** KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **4A Games**

Ha szóba kerül az orosz/ukrán játékipar, akkor egy-két üdítő kivételtől eltekintve az embernek az jut eszébe, hogy ott a hidegben azért nem feltétlenül a legminőségibb programok készülnek. Szerencsére a 4A Games által fejlesztett Metro 2033 a szűkebb kategóriába tartozik, azaz egy olyan FPS-t kapunk a személyében, ami bőven megéri a pénzét – ami most esetünkben kevesebb mint 5000 forint. A cím magáért beszél, az időpont 2033, a helyszín pedig a metró zárt világa, ahol egy elpusztult világ túlélői tengetik a napjaikat. Ebben a környezetben kell helytállnunk fiatal főhősünkkel, akit nemcsak mutánsok, de állandó lőszerhiány és az elfuserált jövő egyéb problémái is kínoznak. Amit a Metro 2033-tól kapunk, az egy sötét, de gyönyörű környezet, kiváló hangulattal és remek történettel, na és persze a megszokott FPS játékmenettel. Ha már unod a nagy címeket, a CoD-ot, a MoH-ot, akkor a Metro 2033 kellemes vérfrissítés lehet.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Borderlands (3990 Ft), **Spore** (4490 Ft), **Call of Juarez: Bound in Blood** (2990 Ft), **Anno 1404 Gold** (2990 Ft), **Dragon Age: Vérvonalak** (3990 Ft)

Isten, ördög és a majom

[ÍRTA STÖKI] **A harmadik résszel már bizonyossá vált, hogy a Fable széria a Lionhead legsikeresebb sorozata. Ennek apropóján tekintsünk kicsit vissza, hogy Peter Molyneux (második) cége hogyan lépett piacra első játékával nagyjából tíz éve. A Black & White le sem tagadhatta volna, hogy Molyneux csapata készítette.**

A Black & White története tulajdonképpen azzal kezdődött, hogy az Electronic Arts 1995-ben megvette Peter Molyneux első cégét, a többek között a Populoust és a Powermongert fejlesztő Bullfrogot. A nagy kiadó és Molyneux között rendszeresek voltak a nézeteltérések, az EA gyorsan akart játékokat, a fejlesztőzseni pedig jó játékokat akart készíteni, nem izgatták a határidők. Két év elég volt ahhoz, hogy ez a kapcsolat elmérgesedjen: 1997-ben Molyneux kilépett a Bullfrogból, és megalapította a Lionhead Studiost.

Az új cégnél Molyneux régi álmát kezdte megvalósítani: egy olyan istenszimulátort, amiben a környezet képileg is reagál a játékos tetteire. Korábban ehhez nem voltak adottak a technikai feltételek, de a kilencvenes évek végére már elég fejlett volt a 3D technika, és elég erősek voltak a PC-k ahhoz, hogy a fejlesztő belevágjon a nagy tervbe. Elképzelése szerint a Black & White címet viselő játék grafikája és a játékos által választott avatár – egy hatalmas oroszlán, tehén vagy majom – grafikája folyamatosan változott: minél több jó tettet hajtott végre a játékos egy szigetekből álló bolygón, annál színesebb lett a látvány, és minél gonoszabban játszott, annál komorabb árnyalatokat öltött a világ.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

KIADÁS ÉVE
2001

PLATFORM
PC/Mac

A játékról Molyneux-ék részletes fejlesztői naplót közöltek, ami kellően felizgatta a rajongókat, 2000-ben pedig a Lionhead néhány újságírónak először mutatta be, mit tud a játék motorja. Kevés sajtótájékoztató tud emlékezetes lenni, de ez az volt: Molyneux először egy hordót mutatott, amin egy alma volt, az almából pedig egy kukac nézegetett kifelé. Aztán a fejlesztő elkezdett kizoomolni, a kamera már az egész házat vette, ami mellett a hordó állt, aztán a falut, ahol a ház volt, aztán a völgyet, amiben a falu, végül az egész bolygót – egyetlen, folyamatos kameramozgatással. Lenyűgöző volt ilyet látni tíz évvel ezelőtt (és kicsit most is az).

A játék 2001 márciusában jelent meg, és az első értékelései brutálisak voltak (a PC Guruban is 97-98 körüli százalékokat adtunk neki). Aztán amikor az első, euforikus benyomásokon túltettük magunkat, kiderült, hogy azért vannak hibái is a programnak, például néhány bug (erősen kellett patchelni az alapverziót), illetve a játék rövidsége. A játékmenet viszont szépen hozta a molyneux-i egyediséget, az istenjátékokba ügyesen bekeverve avatárunk nevelését, és persze sok-sok humort (például egy kis ördögöt és istenkét, akik folyamatosan tanácsokat adtak a játékosnak). Nem csoda, hogy 2001-ben sorra nyerte a rangos szakmai elismeréseket.

Akárcsak a Fable esetében, a Balck & White-nál is igaz, hogy az első rész volt a meghatározó a sorozat életében

2002 elején Creature Isle néven egy kiegészítő is kijött a játékhoz, az igazi folytatásra azonban 2005-ig kellett várni. Ez már sokkal inkább a hagyományos stratégiai játékok felé közelített, elnyomva kicsit a lénynevelgetést, apró küldetéseket, és mindazt, ami az elődöt annyira egyedi játékká tette. Sajnos ezzel valami elveszett a Black & White-ból – bár a folytatás nem volt rossz játék, besimult a többi stratégia közé. Molyneux pedig már egy másik grandiózus játékba, a Fable-be ölte ötleteit.

Lények, akik tökéletesen reprezentálták a játékunkat. Egy szomorú tehén nem túl biztató jel

MI LESZ A SOSEMVOLT JÁTÉKOK ÚJ KIRÁLYA?

[IRTA STÖKI] Ha minden igaz, napokon belül megjelenik a Duke Nukem Forever, már kijött róla a sajtóközlemény, hogy goldba ment, innentől már az isten sem menti meg a premiertől. Minden idők leghíresebb vaporware-je innentől kezdve nem lesz vaporware. De mi is az a vaporware, és Duke-on kívül még milyen jelentős esetek voltak a játékvilágban?

INFO

Hihetetlen, de igaz. Hamarosan megjelenik a Duke Nukem Forever. Ez jó, azonban miről fogunk beszélni az elkövetkezendő 14 évben...?

A vaporware szó az angol vapor szóból származik, aminek jelentése pára, gőz, de a to vapor igét a hencegés szinonimájaként is használják. A kifejezést többnyire olyan termékekre – leginkább szoftverekre – használják, amelyeket készítőjük nagy dérreldúrral bejelent, azt ígéri, hogy az új portéka minden konkurensre ráver majd, aztán hosszas hallgatás következik, és a termékből nem lesz semmi. Az igazi vaporware tehát olyan dolog ami soha nem létezett – ezért nem fog már illeni a címke a Duke Nukem Foreverre, ha a játék megjelenik. Létezik viszont sok más játékos vaporware, amire emlékezhetünk, de előbb ismerkedjünk meg a szó eredetével.

A Duke Nukem Forever június elején megjelenik, de vajon ezek után ki lesz a soha meg nem jelenő játékok királya...?

Már nem kell sokat várni, hamarosan fenékbe lőhetitek ezeket a helyes kis szörnyeket

Ha nagyon akarjuk, egészen régi kütyüket is beerőszakolhatunk a vaporware kategóriájába (például a XIX. században alkotott feltalálózseni, Charles Babbage néhány soha el nem készült gépét, így az Analitikai Gépezetet), de a szó csak 1982-ben született. A frázist a Microsoft egyik mérnöke találta ki, és egy másik mérnöknek köszönhetően maradt fenn. Ő Ann Winblad volt, akinek a munkája nagyban függött a cég tervezett Xenix operációs rendszerétől, de ennek a rendszernek a fejlesztését leállították. Amikor Winblad meghallotta a pletykát, átment az illetékes mérnökökhöz, akik megerősítették, hogy a Xenix nem fog elkészülni. Ekkor mondta az egyik mérnök Winbladnak, hogy a Xenix „csak egy vaporware". Winblad nagyon találónak vélte a szót, és ő adta tovább Esther Dyson szakírónak, aki egy 1983-as cikkben használta is a kifejezést. „Jó ötletek befejezetlen fejlesztése" – így definiálta akkor a szót (magyarban leginkább porhintés vagy a légvár jelentése áll a legközelebb hozzá). Dyson egyébként rögtön vaporware-válogatást is készített, a Las Vegas-i Computer Dealer's Exhibition vásáron kiállított szoftverek közül emelt ki hármat, amelyeket gyártóik bombasztikusnak ígértek és agyonreklámoztak, de a kiállításon látottak nem váltották be az ígéreteket. Dysontól aztán több újságíró is átvette a szót, a többi meg már történelem.

CSODA 14 ÉV UTÁN

Hogy egy komoly fejlesztésnek induló termékből miért lesz vaporware, annak rengeteg oka lehet a technikai, gazdasági és erőforrásgondoktól a jogi problémákon át a megváltozó piaci viszonyokig és a szakmai koncepcióváltásokig (valószínűleg a Duke Nukem Forever késésében minden említett oknak szerepe volt valamennyire). A vaporware-izálódás legfontosabb tényezője mégis a túl korai, túl nagy hangon történő bejelentés vagy bemutatás (lásd még a proverbiális medve bőrét az ivászat vonatkozásában). Ha a Duke Nukemet nem jelenti be a 3D Realms már 1997-ben, azaz 14 éve (!), amikor a játék fejlesztése még épphogy elkezdődött, hanem vár, amíg a játék már úgy 70 százalékos készültségbe ér (persze ki tudja, ez mikor történt volna meg), a program valószínűleg nem vezette volna több mint egy évtizedig a vaporware-toplistákat.

A Duke Nukem Forever egyik nagy tragédiája éppen ez a korai öröm volt: adott egy zseniális elöd, amihez méltó folytatást kellett csinálni – ez önmagában is nehéz feladat, de ha a fejlesztést folyamatosan, évekig dagadó hype és az ezzel együtt járó magas elvárások kísérik, szinte lehetetlen. Mert négy, öt, tíz év késlekedés után ugyan melyik játékos ne várná el a maximumot és egy kicsivel még annál is többet? A 3D Realmset egy idő után szinte lebénította az állandó vaporware-státusz, persze kellett ott még néhány inkompetens vezetői döntés is (többnyire a stúdiófőnök George Broussardtól) ahhoz, hogy a játék csak most jelenjen meg. De az sem véletlen, hogy most is csak külső segítséggel, a Gearbox erős támogatásával tudott elkészülni (ha úgy tetszik, ez a DNF már nem az a DNF, amire vártunk). Hasonlóan járt egyébként az 1995-ben bejelentett Prey, ami végül 2006-ban jelent meg, de már nem sok köze volt az eredetileg tervezett játékhoz.

Kérdés, hogy ha a Duke Nukem Forever megjelenik, melyik játék lesz ezentúl a vaporware-király?

VAPORWARE-TRÓNKÖVETELŐK

A Blizzard háza tájáról több példát is lehetne hozni, így a Warcraft Adventurest, amit 1997 elején kezdtek el beharangozni, abban az évben ki is akarták hozni, majd 1998 végére csúszott a megjelenési dátum, aztán leállították a fejlesztést. A program egy Warcraft-univerzumban játszódó kalandjáték lett volna, de a műfaj éppen kiment a divatból, valószínűleg emiatt hozta meg a Blizzard a nehéz döntést. Aztán itt van még a Starcraft: Ghost, egy lopakodós akciójáték a Starcraft-játékok világában. 2002-ben jelentették be, 2006 márciusában pedig a cég bizonytalan időre felfüggesztette a fejlesztést, és azóta semmi hír róla. Szép példa a vaporware-re az Elite 4 is. Az első, zseniális Elite egyik alkotója, David Braben 2006-ban bejelentette, hogy a

Frontiers Developments boszorkánykonyhájában készül a negyedik rész, és ő az egyik vezető fejlesztő. Aztán évekig csak optimista nyilatkozatokat kaptak a játékosok, az utolsókat még tavaly májusban – azóta némaság, hó és halál, a játék linkjei pedig eltűntek a Frontiers Developments honlapjáról.

A Half-Life 2: Episode 3-ról még ennyit sem tudni. A Valve 2007 végén bejelentette, azóta gyakorlatilag semmi hír róla. Holnap éppúgy megjelenhet, mint öt év múlva, a Valve-nál nem lehet tudni.

Amikor a 2009-es E3-on bejelentették a Kinectet (leánykori nevén Project Natalt), maga Peter Molyneux demózta a kütyü képességeit a Milo & Kate (később Project Milo) néven futó játékkal. A demó lenyűgözte az újságírókat, és rögtön megindult a találgatás, hogy milyen lesz a játékmenete a játékos és a virtuális világ közti egészen direkt interakciókkal bűvészkedő programnak. Nos, semmilyen: a projektet leállították, és azóta olyan pletykák is lábra kaptak, hogy a Project Milo sosem játéknak készült, mindig is csak demó volt. Valószínűbb, hogy egy másik pletyka igaz, miszerint a Milóhoz szánt ötleteket Molyneux-ék inkább egy Fable-alapú kinectes játékban sütögetik majd el.

És ha már demó: 1995-ben nagyot koppantak a padlón az állak, amikor az addig ismeretlen, Triton nevű cég olyan 3D-t mutatott, amilyet addig csak nedves álmaikban láthattak a játékosok. A demó az Into the Shadows című fantasy játék karaktereit és azok mozgásait mutatta be, de ezután a cég csendbe burkolózott. Egy évvel később megjelent az Eidostól a Tomb Raider, és kicsit kifogta az Into the Shadows vitorlájából a szelet. A Tritonról és a játékról azóta sem hallottunk.

Zárjuk a sort egy hardveres vaporware-rel: 2004-ben az E3 egyik standjánál boldog-boldogtalannak olyan pólókat osztogattak, amin ez volt olvasható: „a Fantom él". Ez a Phantom nevű konzol marketingakciója volt, de mint kiderült, a Fantom nemhogy nem él, hanem egyenesen halva született. A kütyüt az Infinium Labs nevű cég készítette, és amikor 2002-ben bejelentette, azt ígérte, a konzol rá fog verni az Xboxra, a PS2-re és a GameCube-ra, és nem is kell majd hozzá lemez sem, minden játékot a netről lehet letölteni. Az említett E3-on lehetett először kipróbálni a kütyüt, és hamar kiderült, hogy az általa nyújtott játékélmény nyomába sem ér annak, amit a riválisoktól kaphat a játékos. A Phantom premierjét még nagyjából egy évig halasztgatták, aztán az Infinium egyszer csak már nem beszélt róla többet. A vaporware-archívumnak viszont mindig is szép darabja lesz. Hacsak egyszer tényleg meg nem jelenik.

Ezek a szörnyek már igen régóta várják, hogy végre a játékosnak ugorjanak. Ha a megjelenés napján vetted meg a Gurut, akkor már csak egyet kell aludnod és jönnek...

TARTALOMCSERE KÖZPONTTAL ÉS TUDÁSBÁZISSAL BŐVÜL A SULINET

ÚJ SZÉCHENYI TERV

HATÉKONY INFORMATIKAI INFRASTRUKTÚRA A KÖZOKTATÁSBAN (TIOP 1.1.2-08/1-2009-0001)

Jelentős fejlesztéseket hajtanak végre a hazai oktatási célú oldalak legismertebbikén, a Sulineten.

Az Educatio Nonprofit Kft. portfóliójába tartozó portállal, illetve a hozzá szorosan kötődő online oktatási tananyag tárral, a Sulinet Digitális Tudásbázissal kapcsolatos innováció célja egy olyan, az e-tanulást segítő felület létrehozása, ahol a megszokott szolgáltatások és tartalmak újakkal kiegészülve jelennek meg, különös tekintettel a közösségi funkciókra. A korszerűsítés célja elsősorban a „webkettes", térben szerveződő aktivitások támogatása, másrészt az oldal infrastrukturális hátterének, valamint szerkesztőségi struktúrájának megújítása. Olyan sokrétű rendszer jön létre, amelynek központjában a közösségi csoportmunka és tudásmegosztás áll.

Tartalomfejlesztés és -megosztás közösségi alapon

Mivel a Sulinet közösségének tagjai a „social media" aktív alkalmazói, elengedhetetlen, hogy a megújult portál különböző közösségi alkalmazásokkal rendelkezzen. A WEB 2.0 korszak felhasználói már nem csak befogadói, de aktív formálói is a Hálón terjedő tartalmaknak. Természetes tehát, hogy a közösségi alapon szerveződő aktivitások a web oktatási alapú felhasználását is új dimenzióba helyezték. A fejlesztők a Sulinet portál közösségi hálózattá bővítésével kívánják ösztönözni a tanárokat arra, hogy a Web 2.0 nyújtotta modern, a diákok által a mindennapokban is szívesen használt eszközökkel bővítsék pedagógiai eszköztárukat. Ennek értelmében a Sulineten lehetőség lesz a tudás és tartalom megosztására, közös építésére, a létrejövő digitális tananyaggyűjteményben való keresésre, letöltésre, az oktatással, pedagógiával kapcsolatos szakmai hírszolgáltatás elérésére. Az oktatási terület szereplőinek integrálásával, aktivizálásával és az önfenntartó rendszer alapjainak megteremtésével valójában egy oktatási - közösségi portál jön létre.

Az oktatást, tanulást segítő alkalmazások

sorában megvalósul a dokumentum/tanagyag tár és dokumentum szerkesztés. Lehetőség lesz a tartalmak megosztására és publikálására is. További funkciók szolgálják majd a jegyzetelést, a feladatmenedzselést (feladat kiosztás, számonkérés, naptár), a közvetlen kommunikációt (fal, chat, üzenetküldés, igénybejelentés), az eseményszervezést, nyomon követést, valamint a felhasználó értékelést (userranking).

A Sulineten különböző megosztási szintek lesznek: a csak a felhasználó által látható, privát szint, a valamelyik csoport számára megtekintésre vagy szerkesztésre ajánlott csoportos szint, és a mindenki számára elérhető, publikus tartalom. A fejlesztés eredményeként a Sulineten minden szolgáltatás egy bejelentkezéssel elérhetővé válik. Ehhez a tanulók és a szakmabeliek akár a Facebook-azonosítójukat is használhatják majd.

Tartalomcsere központ

Az új fejlesztések fontos részét képezi az ún. tartalomcsere központ létrehozása, mely az Educatio Nonprofit Kft. „Hatékony informatikai infrastruktúra a központi oktatási rendszerek szolgálatában" (TIOP 112.) elnevezésű projektje keretében valósul meg. A tartalomcsere központ a felhasználói, oktatási tartalmak gyűjteménye, melyet a felhasználók maguk is értékelhetnek. A tartalmak közötti eligazodást, keresést, böngészést pedig egy egységes kategória rendszer segíti majd. A központ lehetőséget nyújt számos dokumentum formátum kezelésére (belső dokumentum formátumok – kollekció, prezentáció, szöveges dokumentum; MS Word, Excel; PDF, kép, hang, video fájlok, SDT), így használata a lehető legszélesebb körben nyitottá válik.

A fejlesztés célja

Mivel a hazai pedagógusok rengeteg értékes innovációval, tapasztalattal és tananyaggal rendelkeznek, a fejlesztés célja egy folyamatosan elérhető, központi platform létrehozása, amely egyrészt az oktatási folyamat szereplőinek hatékony kommunikációját, másrészt az oktatáshoz, tanuláshoz szükséges információk, tananyagok elérését segíti.

http://www.educatio.hu/tiop112

EDUCATIO Társadalmi Szolgáltató Nonprofit Kft.

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
www.ujszechenyiterv.gov.hu
06 40 638 638

MAGYARORSZÁG MEGÚJUL

A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Regionális Fejlesztési Alap társfinanszírozásával valósul meg.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FALLOUT 3

➲ Lenne néhány kérdésem a Fallout 3-ról és a DLC-kről. Fenn van az alapjáték, mind az 5 DLC is, és elméletileg az összes patch is (bár erre nem esküdnék meg). A kérdéseim ezek lennének:
1. Van egy olyan problémám a játékkal, pontosabban az idegenes DLC-vel, hogy miután felrobbantom a generátorokat, megejtem az űrsétát, és bekapcsolom a teleportot, akkor a kislány kinyitja nekem az ajtót, és a kilátófedélzetre jutok. Ott van egy rövid szövegelés arról, hogy milyen szép is a Föld, de utána a kislánynak ki kéne nyitnia a következő ajtót, ehelyett csak egy helyben áll és furcsa lábrázása van. Többször is visszatöltöttem, sőt, az elejéről is elkezdtem a DLC-t, de ez nem változott (ugyanez volt a Szabadság 1-gyel, amikor a Tisztítóhoz kellett menni, de ott visszatöltés után megoldódott).
2. Melyik a játék legerősebb fegyvere? (Azt írtátok, hogy az Idegen fegyver vagy mi. 90-et sebez, de a Gauss puska 100%-on 100-at is tud, a tesla tekercs pedig 120-at, és ezekhez jóval több lőszer is van.)
3. Melyik a játék legerősebb páncélja és sisakja? Én most a T51-b téliesített változatát használom, mivel a T51-b már nagyon elhasználódott.
4. Mért nem használódik el a T51-b téliesített változata (pedig kapott minden földi és idegen jóságot)?
5. Azon kívül,hogy egy másik ugyanolyan tárggyal javítom meg vagy elviszem „szerelőhöz", hogy lehet javítani a felszerelésemet (Idegen Epoxi csak a fegyverekre hat, ahogy észrevettem)?
6. Hogyan lehet valakit rabszolgává tenni? Azt értem,hogy le kell lőni a Mesmetronnal, de hiába lődözöm, nem történt semmi.
7. Hogyan lehet újra végigjátszani az Operation Anarchore DLC-t? Visszamegyek a bázisra abban a ruhában, amit először kellett használnom, de kiírja,hogy ezt a ruhát vegyem fel a használathoz. Ezenkívül rám támadnak az ottani kiváltak.
Előre is köszönöm a válaszokat! ➲ MARCI

1. Sajnos ez egy bug, lehet itt is próbálkozni többszöri visszatöltéssel, de egyszerűbb a tlc konzolparanccsal átgyalogolni a falon, majd utána újra beírni, és deaktiválni ezt a kis cheatet.
2. Az Alien Blaster az ALAPJÁTÉK legerősebb fegyvere, a Gauss az Op. Anchorage-ben bukkant csak fel, a Tesla pedig Broken Steel addonnal jött. Egyébként a számértékeket nézve valóban a Tesla a legerősebb.
3. A téliesített T51-b csak az egyik legjobb páncél és sisak, hisz az Enclave hellfire armor (Broken Steel) ugyanolyan mutatókkal (páncélzat, súly) rendelkezik, és +1STR, +30 fire resistance és +15 radiaton res.-t ad, miközben a T-51b csak a sugárzásvédelemre tesz, igaz, arra egy masszív +25 bónuszt. Sisakban is hasonló a helyzet.
4. A T-51b téliesített verziója olyan magas HP-val rendelkezik (10M a páncél, 1M a sisak), hogy nincs olyan fegyver, ami elkoptatná. A fejlesztők valószínűleg elírták az értéket...
5. Csak az általad is felsoroltak működnek javításnál.
6. A Mesmetron hipno lövedékétől beájul a delikvens, odamész, beszélsz vele, és a megfelelő párbeszéd-lehetőséggel felteszed rá a nyakörvet, majd útnak indítod Paradise Falls felé.
7. Nem lehet újrajátszani, és törvényszerű, hogy megtámadnak a kiváltak...

MASS EFFECT

➲ A címben említett játékkal lennének gondjaim:
1. Nem engedi importálni a ME1 karakteremet, tehát amikor ráklikkelek erre az opcióra, akkor nem hozza ki a karaktert.
2. Hogyan lehet Zaeedet megszerezni? A Ceberus Networkön beírtam a kódot, el is fogadta, de nem adott olyan küldetést, amiben meg tudtam volna szerezni.
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ Gergő

1. A nyitóképernyőn, tehát még a játék indítása előtt a launcherben a Beállításoknál, a Save Games menüpont Copy Mass Effect 1 Save Games opciónál add meg az ME1 mentéseinek a pontos helyét.
2. Amennyiben a DLC rendesen telepítve van, Shepard kap egy e-mailt az Illusive Mantől, hogy Zaeed az Omegán elérhető.

SOUL REAVER 2

➲ A Legacy of Kain: Soul Reaver 2-vel lenne problémám. Csak annyi, hogy amikor elindítom a játékot, a zöld színű képernyő miatt nem látom a főmenüt. Lehet, hogy a videokártyámmal van gond? Kérlek szépen titeket, ha tudtok, segítsetek!
A segítségeteket előre is köszönöm.

Szinte biztos, hogy nem hardveres probléma, mert elég sok helyen dokumentálva van ez a hibajelenség. A megoldás pedig a következő: a Start menü Futtatás részébe írd be, hogy regedit, majd itt a következő bejegyzést keresd meg: HKEY_CURRENT_USER -> software -> Crystal Dynamics -> Soul Reaver 2 -> 1.00000, itt a disablevshader bejegyzésen nyomj jobb egérgombot, és a módosítás paranccsal írd át a 0-t 1-re.

FIFA 11

➲ A barátomnak megvan a FIFA 11 játék. Kontrollerrel szeretne játszani, de nem tudjuk, hogy kell beállítani. Próbáltunk keresni patcheket, beállításokat, de nem találtunk. Speedlink gamepadje van. Remélem, a PC Guru tud nekünk segíteni a probléma megoldásában.
Hű olvasótok: ➲ Bence

Lényegében nem kell semmit beállítani, a meccsek előtt (a csapatnevek alatt) a billentyűzet és a gamepad ikonja megjelenik, ekkor kell ugye vagy a gamepad ikont, vagy a billentyűzetét átpöccinteni az irányítani kívánt csapat alá. A FIFA 11 majd' minden játékvezérlőt felismer, ha a tiéteket mégse, akkor keressetek hozzá drivert a gyártó honlapjáról, illetve az szokott még gondot okozni, ha az adott eszköz mellé kormány vagy joystick is van bedugva (ez esetben tessék kihúzni). Ha pedig konkrétan, funkciókra lebontva szeretnétek beállítani az irányítást, akkor az X:\Program Files\EA Sports\FIFA 11\Game\fifasetup\fifaconfig.exe fájlt indítsátok el.

ASSASSIN'S CREED 2

➲ Én egy kérdéssel zavarnálak csak. Születésnapra rendeltem egy játékot a neten, az Assassin's Creed 2-t. Amikor megérkezett, akkor láttam, hogy rá van írva, miszerint netes aktiválás után net nélkül lehet vele játszani. Az a baj, hogy olyan gépre telepítenénk, amin nincs net. Nem tudom, hogy emiatt még problémamentesen lehet-e használni, avagy befürödtem a játékkal.
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ TAMÁS

Szomorúan közlöm, hogy ebben az esetben befürödtél a játékkal... Ugyanis nemcsak az aktiváláshoz, de magához a játék futtatásához is folyamatos internetkapcsolat kell. A Ubisoft ezt a DRM másolásvédelmi rendszert épp ennél a játéknál alkalmazta először. Mondhatnám, hogy léteznek warez megoldások (erre ott a google, mi ilyennel nem szolgálhatunk), de ugye ezzel pont azok a jóságok vesznének el – achievementek, multiplayer stb. – ami miatt pénzt fektettél bele.

CRYSIS 2

➲ Nekem nem a C: meghajtóra van rakva a Crysis 2, és amikor patchelném, akkor kiírja, hogy „searching...", és csak a C-n keresi a feltelepített játékot, így nem tudom patchelni. A válaszodat előre is köszönöm! ➲ **Csaba**

Az, hogy másik partícióra vagy meghajtóra telepítetted, biztosan nem gond, viszont ha ékezetes könyvtárnév mögé tetted pl. D:\Játékok\Crysis 2, ami erősen gyanítható, nos az már baj. Utóbbi esetben újra kell telepíteni a játékot egy másik könyvtárba, amely nem tartalmaz ilyen ékezetes vagy extra karaktert.

FABLE TLC

➲ A Fable the Lost Chaptersről lenne szó, három kérdés formájában:
1. Hogyan lehet feleségül venni valakit?
2. Miért van az, hogy ha udvarolok valakinek, akkor egy idő után a „nagyra nőtt szív" összemegy?
3. Hogyan lehet kihúzni a kardot a földből az Avo templomnál (hány pont kell hova)?
Előre is köszönöm a válaszodat. ➲ **ROHAMKUKAC**

1. A folyamat a következő: udvarolsz, aztán jegygyűrűt veszel, majd házat (ez is fontos, oda kell vinned a leányzót), végül lánykérés.
2. Az összement szív feltételezi, hogy a vonzerőd csak kisebb-nagyobb hézagokkal működik. Próbálj a megfelelően attraktív külső megjelenés mellett nagyobb elánt kifejteni az udvarlásban. Az izommutogatós, vicces (emotion) ikonokat megfelelően drága ajándékokkal kombináld, amíg nem jelzi a kiválasztott ara (és a nagy vörös szív), hogy mehetsz a jegygyűrűvel.
3. A Strenght ágon a Physique, Health és Toughness tulajdonságokat kell kimaxolni.

AVENCAST, ACB

➲ 1. Az ACB-ben az lenne a problémám, hogy az exotica shop questnél nincs meg az összes tárgy, pedig az összes ládát kinyitottam, és most nem tudom, hogy mit kéne csinálnom!
2. Az Anvencastban pedig ott akadtam meg, amikor a múltban át kell programozni az erőelszívó gépet. Ott mi a helyes beállítás, mert már a lámpákat beállítottam pirosra és zöldre.
Előre is köszi! ➲ **=CoBra=**

1. A következő cuccok kellenek: Shrunken Head x2, Elephant Ivory x3 és Indian Diamond x3, ebből a két utolsó lootolható a banditáktól és a wolfmenektől. Találtam egy térképet, ahol jelölve is vannak, hogy mit hol tudsz felszedni: http://tinyurl.com/3ewgbqk.
2. A délit p ^ @ ^, az északit pedig h L N mintára kell beállítani, lényegében az eredetileg beírtakat felcserélni. Ezzel Tertius meghal, ám később, ha Anitalist visszahozzuk ide, akkor az északiba a p ^ @ ^, míg a délibe a h L N karakterekre hajazó mintákat kell beütni, a Vezérlőbe pedig a P J N h / sorozatot.

STEAM

➲ 1. Van egy Steam felhasználóm, amivel ezen a gépen már sokszor bejelentkeztem, de tegnap kiírta, hogy mivel „először jelentkezek be ezen a gépen, ezért kell ilyen aktiváló kód". Elvileg küldtek is nekem egy üzenetet, amiben benne van a kód, de az a baj, hogy az e-mailemet lebannolta a gmail.
2. Van egy másik Steam felhasználóm, és a napokban megvettem rá a Portal 2-t. Eleinte működött minden rendesen, de egyszer csak játék közben kilépett. Beléptem, és újból kilépett pár perc múlva. Többször is megpróbáltam, de mindig kilép. Végül is az lenne a kérdésem, hogy mit tudok tenni ezeknek a dolgoknak az érdekében, hogy minden működjön.
Előre is kösz a választ! Olvasótok: ➲ **K. MÁRK**

1. Az nagyon nagy baj, ugyanis a Steam egy új biztonsági rendszert vezetett be Steam Guard néven, és a lényege, hogy minden új gépen, ahol bejelentkezel, egy hitelesítő kóddal kell igazolnod magad, amit meg az accountban megjelölt e-mail címre küldenek ki. Tehát vagy szerezd vissza az e-mail címedet, vagy a Steam support felé jelezd a problémát... Egyébként ahányszor csak újraindítod a gépet, és megpróbálsz belépni, mindig új kódot generál és küld el a rendszer, de ezt csak zárójelben jegyzem meg. A Settings részben pedig a Manage Steam Guard alatt ki lehet kapcsolni az egész hercehurcát, csak ugye ehhez előbb be kell lépni az accountba.
2. Amennyiben a Steam kliens lépeget ki és be, a Steam->Settings->In-game, részben az Enable Steam Community In-Game elől vedd ki a pipát. Bár ez csak egy halvány tipp, mert nemigen találkoztam hasonló problémával. Ám ha a játék lép ki, azaz fagy le, akkor a drivereket frissítsd.

CALL OF DUTY 2

➲ Egy nagy problémám lenne a CoD2 multiplayerrel. Xfire-n, amikor be akarok lépni az egyik szerverre, akkor mindig kiírja, hogy a COD2MP.EXE működése leállt. Ugyanez van a COD 4-nél, és nem tudom, hogy mi lehet a baja. Windows 7 van fent a gépemen, abból is a 64 bites verzió. Lehet, hogy azért nem indul el, mert Windows 7 van fent a gépen? Mindent feltettem hozzá: javítás, magyarosítás, punkbuster.

Ez most egy fura javaslat lesz..., én is egy fórumon találtam, tehát ne engem kövezz érte, a visszajelzések szerint azonban működik. Tehát a hangkártyád mikrofon-kimenetére dugj be egy mikrofont, vagy bármilyen jack dugót. Ne kérdezd, miért...

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ Nemrég megvettem az Assassin's Creed: Brotherhoodot, végigvittem, és feltelepítettem a DLC-ket, de a Da Vinci eltűnése nevű DLC-nek a single player része nem indul. A multi részével semmi baj nincs. A haverom azt mondta, hogy keressek a térképen egy „gyógyszertár ikont", de nincs a térképen semmi ilyesmi. Végig kéne csinálni az összes olyan küldit, amiben Da Vinci masináit kell elpusztítani? A haverom szerint nem. Akkor mégis mi a baj?

Ööö, a térképen ez inkább egy DNS spirált ábrázoló ikon, ha rámész, akkor kiírja, hogy „Restored Memory" – ezt bejelölöd, odacsattogsz, és kezdődik.

BATTLEFIELD 2

➲ A Battlefield 2-ben, a single playerben, kóddal sikerült feloldani a lakattal zárolt fegyvereket. Most viszont felraktam a Higway Tampa mapot, amihez kellett az 1.41-es patch, és ismét le vannak zárva a fegyverek. Próbáltam a kódot, de nem működik! Előre is köszönöm a válaszodat. ➲ **KRISZTIÁN**

A cheat, illetve annak a bizonyos fájlnak az átírása csak az alapverzióval működik, az 1.41-es patch-től már komolyabb trükközésre van szükség, pontosabban egy trainerszerű kis programra. Használat persze csak saját felelősségre - http://tinyurl.com/4xbfky7.

EGYÉB

➲ Az a gondom akadt, hogy akármilyen játékkal játszom a gépemen, egy idő után fogja magát, és újraindul a gép . Mi lehet a probléma?

A Számítógép ikonon (XP esetében Sajátgép) jobb egérgomb, Tulajdonságok, Speciális rendszerbeállítások, majd itt a Speciális fülön az Indítás és helyreállítás blokkban a Beállításokra kattints, és az Automatikus újraindítás elől vedd ki a pipát, így kapsz majd hibaüzenetet, ami segíthet a további nyomozásban. Egyébként én egy teljes Windows-újratelepítést javasolnék, a rendszerpartíció formázásával egybekötve, és friss driverekkel támogatva, ez ugyanis kiszűrné a lehetséges szoftverhibákat. Viszont, ha ezután is fennáll a hibajelenség, akkor a gyenge tápegység, hibás memóriamodul lenne az első két tippem. Ps. Ha van bármi tuning nálad, értelemszerűen azt szüntesd meg először, mert a túlhúzás is ugyanezt a tünetet produkálhatja, továbbá a hőmérséklet-értékek monitorozása (CPU, GPU) is feltárhat esetleges hibákat.

DRAGON AGE 2

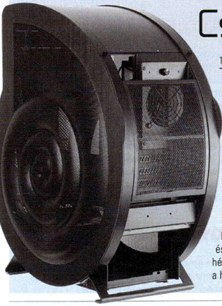
➲ A Dragon Age 2-ben lenne egy kis problémám. Vannak ezek a ládák, amik le vannak zárva. Ezeket a rouge Isabellával vagy Varrickal ki tudom nyitni, de sok olyan láda van, amit ők se tudnak kinyitni. Na, ezeket, hogy kell kinyitni?

Később kell visszamenni, vagy a rogue karaktereknél (nálad is, ha azt játszol) szinte az összes skillpontot az elején tessék rászórni a cunningra – ez befolyásolja a zárnyitást, amíg el nem éred a 31-et (a ládanyitások szintje tízesével ugrik, de master szintű zárból alig van).

DAWN OF WAR

➲ Le akartam patch-elni a Dawn of Wart, és az 1.01-es verzió sikerült, de amikor már az 1.1-es verziót akartam felrakni, kiírta, hogy hibás a fájl. Sok helyről letöltöttem, de ugyanúgy hibás. És addig nem tudom a többi patchet felrakni. Tudtok segíteni? Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ **BANDI**

Amennyiben ez eredeti játék, úgy arra gyanakodnék, hogy kétféle patch van, az egyik az international, a másik pedig az english verzióhoz, tehát mindkettőt ki kellene próbálni. Illetve az 1.41 patch-nek van egy gyűjteményes kiadása - http://tinyurl.com/3vsfycw, ami az összes addig megjelent javítást tartalmazza, szóval utóbbival egy lépésben letudható a teljes procedúra.



Csigaház gigahertzekkel

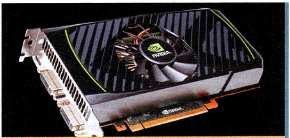
TERMÉK NEVE **LIAN LI PC-U6 COWRY** GYÁRTÓ **LIAN LI** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **70 000 FT**

Ha valaki egyedi számítógépházat szeretne magának, de nincs tehetsége/ideje/kedve építeni egyet, a legjobb, ha profikhoz fordul segítségért. A tajvani illetőségű Lian Li is ilyen, ugyanis már évtizedek óta készít speciális kialakítású házakat a különlegességre éhes vásárlók számára. A PC-U6 Cowry azonban még az eddigi felhozatalból is kitűnik, lévén egy csigaház ihlette konstrukcióról beszélünk. A furcsa kialakítású, 219×500×410 milliméteres (tehát meglehetősen kicsi), négy és fél kiló súlyú ház Micro-ATX és Mini-ITX alaplapokat fogad, a tárolóiba pedig két 2,5"-os és három 3,5"-os meghajtó szerelhető. Tápegységből hétköznapi ATX szabványút szerelhetünk az aljába, a hűtésről pedig két, egyenként 120 milliméteres ventilátor gondoskodik, melyek további szellőztető eszközökkel egészíthetők ki, beleértve az oldalra szerelhető vízhűtést is. Csatlakozók terén sincs oka szégyenkezni a Cowrynak, elöl egy eSATA, két USB 3.0 és audiocsatlakozók gondoskodnak a könnyű használatról. Külsejét tekintve egyébként a ház nemcsak érdekes, de viszonylag dekoratív is. Oldalt plexiborítás és mögötte piros LED-ek teszik látványossá a sötétben igen extrém színképet festő alumíniumdobozt. Bár ez eddig nagyon jól hangzik, problémás, hogy Európában a Lian Li nem tervezi kiadni a PC-U6-ot, így a megszállottaknak marad az online vásárlás az USA-ból, ami viszont borsos, átszámítva és adómentesen 70 000 forintos árat követel. Hát igen, az extremitás sosem járt együtt a szűk anyagi keresztmetszettel...

A zene szabaddá tesz

TERMÉK NEVE **NOISPOT** GYÁRTÓ **NOISPOT** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **FELHASZNÁLÁSFÜGGŐ**

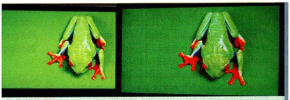
Egy új magyar találmány terjed vírusként a belvárosi szórakozóhelyeken. A Noispot két hazai fiatalember, Zsigó Dávid és Márai László ötletén alapszik, lényege pedig, hogy az adott bulin szóló zenét ne a DJ-n keresztül módosíthassuk, hanem az okostelefonunk egy erre a célra kifejlesztett alkalmazása segítségével. Ez az úgynevezett közösségi zeneválasztás egyre népszerűbb idehaza, külföldön pedig már szinte mindenütt ráharaptak erre a megoldásra az elmúlt fél évben. Ausztriában már teljes gőzzel üzemel a szolgáltatás, Berlinben és Londonban pedig további 270 étterem és szórakozóhely érdeklődik a Noispot közönségcsalogató megoldásai után. Idehaza a Rézangyal Bistróban mutatkozott be a rendszer, mely azóta külön bulikért is felel. A rendszer működése egyébként elég egyszerű: a mobiltelefonra letöltött kliensprogram segítségével mi választhatjuk ki a felhozatalból a zenéket, sőt, azok sorrendjét is megszabhatjuk. Az apró kis eszköz ilyenkor a legtöbb szavazatot kapott számot játszatja a számítógéppel abban a sorrendben, ahogy az a legtöbb vendégnek megfelel. Bár nagy technikai bravúr nincs mögötte, a Noispot mégis érdekes, hisz csak azért, mert befolyással lehetünk a zenére, ami a háttérben szól, máris jobban otthon érezzük magunkat és többet fogyasztunk a megszokott adagnál. A Noispot szórakozóhelyekre való bevezetése természetesen üzleti rendszerben működik, a telefonos kliensprogram viszont mindenki számára ingyen letölthető a noispot.com oldalon, iOS és Android változatban.



Erőfitogtatás

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 560** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **50 000 FT**

A napokban startolt el az nVidia GeForce GTX sorozatának 560-as változata, hogy kitöltse az űrt a középkategóriás (nagyjából 70 ezer forint alatti) videokártyák között. A GTX 560 lényegében egy butított GF114-es GPU-t hord a hátán, 810 MHz-es maggal, 1620 MHz-es üzemi shader frekvenciával és 1 GB-nyi 4004 MHz-en ketyegő GDDR5 memóriával megtámogatva. A cég elméletileg az 1920×1080-as felbontás meghódítását célozza a kártyával, hangsúlyozva, hogy például a Crysis 2-ben 6%-os, a Portal 2-ben 8%-os, a Bulletstormban pedig 15%-os teljesítménynövekedés mérhető, akik viszont tényleg a durvább felbontásokat favorizálják, tehát nem állnak meg a Full HD-nál, jobb, ha erősebb alternatíva után néznek.



Színesre hangolva

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NANOSYS** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Új képalkotó technológiát jelentett be az amerikai Nanosys. A Quantum Dot Enhancement Film (röviden csak QDEF) nevű megoldás lényege, hogy egy vékony optikai filmen át egy speciális, szabadalmaztatott anyagot juttatnak a mátrixba, ezzel állítólag sokkal élesebb és szebb képet alkotva a hagyományosnak mondható LCD kijelzőkhöz képest. Jason Hartlove, a Nanosys elnöke azt nyilatkozta, hogy a manapság kapható kijelzők az emberi szem által érzékelhető színárnyalatok mindössze 25%-át adják vissza, ami a QDEF esetén 60%, tehát elméletileg valósághűbb színvilágot kapunk a technológia használatával. Az alacsonyabb fogyasztás ígérete és a méretbeli szabadság széles utat engedhet a QDEF elterjedésének.

Papíron a jövő

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Hajlékony e-papír kijelzővel jelentkezett a Sony. A Los Angeles-i SID-en bemutatott technológia 100 000:1 kontrasztarány mellett jeleníti meg az NTSC színskála 13%-át, 800×1200-as felbontás mellett, egyelőre csak prezentációs célból. Hogy bevezetésre mikor kerül az e-papír, még kérdéses, de a gyártók egyre használhatóbb megoldásai arra engednek következtetni, hogy nem kell már olyan sokat várnunk.

Pofon az almának

TERMÉK NEVE **LENOVO THINKPAD X1** GYÁRTÓ **LENOVO** MEGJELENÉS **2011 JÚNIUS** VÁRHATÓ ÁR **300 000 FT**

A tengerentúlon már kapható a Lenovo legújabb notebookja, mellyel a gyártó nem titkoltan az Apple MacBook Air típusú gépeit igyekszik kenterbe verni. Aki esetleg nem ismerné a típust, annak legyen elég annyi, hogy roppant könnyű és vékony noteszgépekről van szó. Nos, a Lenovo ThinkPad X1 megfelel a kihívásnak, mert tényleg rendkívül szerény méretekkel bír: legvastagabb pontja 21,5, legvékonyabb pontja pedig 16,5 milliméter, ami az Air még így is bajnok 17 milliméteréhez képest sem rossz teljesítmény. A lényeg egyébként nem is annyira a méret, hanem a teljesítmény, hisz az X1 ugyanazt a 2,5 GHz-es Core i5-2520M processzort használja, mint a nála jóval vastagabb X220, csak épp szűkebb dobozba pakolva. Ha már a technikai specifikációknál járunk, a gép egy 13,3 colos, 1366×768 felbontású LED képernyővel és 8 GB RAM-mal érkezett, a tárhelyről pedig egy 160 gigás SSD gondoskodik. Ami az akkumulátort illeti, történtek változások a korábbi modellekhez képest, ugyanis egy speciális fejlesztésnek hála a gép fél óra alatt 80%-ra töltődik, a maximális üzemideje pedig még így is 5 óra hosszúságú. Sajnos a hazai megjelenés még nem tisztázott, valószínűleg csak júniusban kerül rá sor, az árral kapcsolatban azonban már vannak információk, lévén az X1 1400 dollárba kerül az Egyesült Államokban. Ez nálunk euró miatt kerekítve nagyjából 300 ezer forintos várható kezdőárat jelent – hát igen, úgy látszik, nem csak az elegáns kivitel tekintetében volt példa az Apple, hanem a készülék célközönségében is.

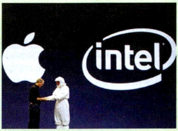
3D-s kagylómobil a Sharptól

TERMÉK NEVE **AQUOS PHONE HYBRID 007SH** GYÁRTÓ **SHARP AQUOS** MEGJELENÉS **2011-03** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Sharp új csúcskategóriás okostelefont mutatott be, mely egy nagyméretű kagylómobil 3D-s, teljesen kihajtható OLED érintőkijelzővel. Az Android 2.3-as operációs rendszer gondoskodik a sokoldalú lehetőségekről, sőt, GPS, WLAN, Bluetooth, 16 megapixeles kamera, HDMI csatlakozó és tévévevő is van a készülékben. Egyelőre kizárólag a japán piacra szánják a 0072SH-t, de elképzelhető, hogy ha sikert arat, Európa is kap belőle.

Az Intel az Apple-től tanul

A két hardvergyártó közeli kapcsolatot ápol, hisz az Intel szállítja az Apple Macjeinek processzorait, azt viszont senki sem gondolná, hogy a CPU-óriás is profitál az Apple ötleteiből. Márpedig Tom Kilroy elnök azt nyilatkozta, hogy amennyiben iránymutatás kell a vállalatnak, elég megnézni az Apple eddigi eredményeit, sőt, „erősen tolja” őket az almás cég. Bár tudtuk, hogy Steve Jobs birodalma rendkívüli befolyással bír az informatikai világra, az Intelre hatni bizony még így sem piskóta dolog.



Stabil térhatás

TERMÉK NEVE **XFX TRIPLE MONITOR STAND** GYÁRTÓ **XFX** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Azok, akik vannak olyan szerencsések, hogy egyszerre három nagy felbontású LCD monitort köthetnek a gépükre, bizonyára találkoztak azzal a problémával, hogy mégis miként lehet a kijelzőket megfelelően összetákolni. A XFX Triple Monitor Stand épp ezt a gondot hivatott orvosolni úgy, hogy három VESA támogatású panelt aggathatunk rá a lehető legegyszerűbb módon, 17-től 24 colig. Az egyedüli gond, hogy az árról és a megjelenésről még nincsenek információk – bár a pénz bizonyára nem nagy akadály már.

Kukába az 1080p-vel?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **SHARP** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Mára a Full HD tv-k elterjedése a tetőfokára hágott, még hazánkban is egymást érik az olyan háztartások, ahol valamilyen magas felbontású tévékészülék előtt nézi a család az esti filmet. A gyártóknak persze gondolni kell a ködös jövőre is, így a Sharp bemutatta a világ első SHV felbontású képernyőpaneljét. Az SHV egyébként a Super High-Vision szóösszetétel rövidítése, s ennek bizony oka van: a cég egy 85 hüvelykes, 7680×4320 pixel felbontású képernyőn prezentálta a technológia következő lépcsőfokát, mely egészen pontosan tizenhatszorosa a jelenlegi csúcsnak minősülő 1920×1080-nak. A Sharp szerint az SHV 2020 előtt nem fog elterjedni, ámi érthető, hisz még az 1080p-t sem használjuk ki...

Mozgásban a zene

TERMÉK NEVE **IRIVER T9** GYÁRTÓ **IRIVER** MEGJELENÉS **2011 NYARA** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Bár a mozgásérzékelés manapság nem annyira vásárlóvonzó, mint hajdanán (gondoljunk csak a játékkonzolokra, különös tekintettel az Xbox 360 Kinect perifériájára), azért most is képes elkápráztatni az embert, ha másért nem is, hát az esetenkénti ötletes megvalósítása miatt. Bizonyára erre hajt a koreai iRiver is, mert a sok iPodot másoló, látványos dizájnnal megáldott MP3-lejátszó mellé egy sztenderdebb kivitelű, ám mozgással is irányítható darabot készül piacra dobni. A nemes egyszerűséggel csak T9-nek nevezett eszköz kicsi, külsejében egy pendrive-ot idéz, mi több, a beépített USB csatlakozója miatt annak is használható. Sőt, van benne rádió és mikrofon is, melyekkel diktafonként is funkcionálhat, noha elsősorban zenelejátszóként reklámozza az ázsiai cég. A T9 nem válogatós, ha formátumokról van szó, MP3-at, WMA-t, WAV-ot, APE-t és FLAC-ot egyaránt lejátszik. Ami viszont érdekessé teszi, hogy egy beépített G-szenzor segítségével érzékeli a mozgást, így a számok között válthatunk a készülék gyengéd megrázásával, sőt, a hangerőt is tudjuk így szabályozni. Ugyan nem világmegváltó találmány a T9, de szórakoztató és praktikus funkciókkal van felszerelve, így reméljük, legalább olyan kellemes eszköz lesz, mint amilyennek első látásra tűnik. A T9 2 és 4 gigabájtos memóriával kerül boltokba még a nyár folyamán, ám pontos árat és dátumot a gyártó mindeddig nem közölt. Reméljük, az iRiver azért eszénél van, és a termék olcsó lesz, ezért ugyanis vétek lenne sokat kérni, akármilyen vonzónak hasson is...

Elsőre csak egy pendrive-nak tűnik, és ha elkezded majd rázni, akkor te tűnsz majd bolondnak tőle...

A vásárlástól az

PC-építési alapok mindenkinek

Új számítógépet vennél? Szeretnéd te magad összerakni, de annyira azért nem vagy képben a helyes lépésekkel? Nincs ki segítsen, egyedül meg nem mersz belevágni? Sebaj, itt a segítség!

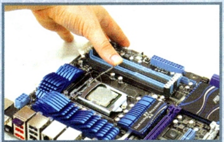
Egy új konfiguráció megvétele mindig jeles nap egy játékos életében. Rendszerint hosszú válogatás, szemezés, udvarlás és gyűjtögetés előzi meg, hogy a különböző tesztek és fórumok hajnalig bújását már ne is említsem. Sokan azonban mégsem emiatt nem vágnak bele a nagy kalandba, hanem mert félnek, hogy a gép összeszerelése bonyolult feladat. Nos, jó hírem van: egy PC-t összeszerelni nem nagyobb feladvány, mint összerakni egy 10 darabos kirakót – a trükk ott is ugyanaz, mint itt, hiszen ahogy a puzzle darabkái is csak meghatározott irányban és környezetbe illeszkednek, úgy egy számítógép alkatrészeit is csak egy helyre és egyféleképpen lehet beilleszteni (oké, az elszántság, a hülyeség és a gumikalapács hármasa csodákra képes, de ebbe most ne menjünk bele). A legfontosabb, hogy határozottan, de körültekintően állj a dologhoz, semmit se erőltess, és ha remeg a kezed, menj, tarts öt perc szünetet. A következő néhány oldalon megpróbálunk válaszolni a hozzánk leggyakrabban beérkező kérdésekre, illetve tizenkét egyszerű lépésben megmutatjuk, hogy is áll össze a kész PC az alkatrészek halmazából.

Fontos, hogy milyen alaplapot választok?

Ha új gépet veszel, vagy ha a CPU-t és az alaplapot egyszerre cseréled ki, akkor van egy jó hírem: kis túlzással a mai alaplapok tekintetében tökmindegy, hogy melyiket veszed meg. Szerencsére elmúltak már azok az idők, amikor a különböző alaplapi chipsetek között őrületes különbségeket mérhettünk, főleg azért, mert mára az olyan, a sebességet komolyan befolyásoló műveletek, mint mondjuk a memóriakezelés, jobbára a processzoron belül történnek, így egy 12 ezer forintos és egy 60 ezer forintos alaplap közt inkább csak az extrák tesznek különbséget. Azt pedig mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy mennyit ér egy USB 3.0-s port, plusz pár PCI-Express kártyahely vagy egy SATA 6 Gbit/s csatolófelület a jövő szempontjából. Ha valaki a processzor túlhajtásának gondolatával kacérkodik, mindenképpen nézzen utána, hogy az alaplap BIOS-a mennyire hagyja, hogy a felhasználó hozzáférjen a komolyabb beállítási lehetőségekhez is. Sajnos ezt csak a legritkább esetben írják rá a dobozra, szóval marad a netes fórumok segítőkész közössége.

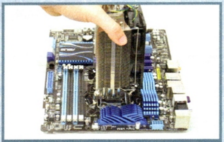
Hogyan válasszak processzort?

Bámulatos, hányszor kérdezitek meg, pedig erre csak és kizárólag ti tudjátok a választ: a kiindulási pont ugyanis az, hogy mire szeretnéd használni, és mennyi pénzed van rá. Ennél egy fokkal bonyolultabb a dolog, ha a régi gépedbe szeretnél új lendületet, itt ugyanis nagyon oda kell figyelni arra, hogy egyes alaplapok még az azonos tokozású processzorokból sem mindegyiket fogadják el. Azt talán mondani sem kell, hogy egy AMD CPU nem illik az Intel foglalatos deszkába, de egy AM2-es lap esetében is érdemes utánaolvasni, hogy az adott kategórián belül melyik processzor az, amit nemcsak belerakni tudunk, de használni is. Ilyen esetekben érdemes a BIOS-t frissíteni (mondjuk azt egyébként sem árt időnként), hiszen hiába fér bele fizikailag a Socket



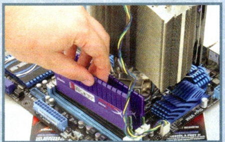
1 Tedd a helyére a processzort

Szerelj be minél több alkatrészt, mielőtt a gépbe raknád az alaplapot – idekint több a hely. Fontos, hogy az alaplap valami elektromosságot nem vezető felületen legyen.



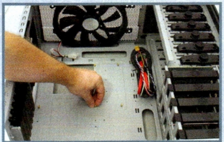
2 Helyezd fel a hűtőbordát

Tegyél egy kis hővezető pasztát a processzorra, majd tedd a helyére a bordákat. A bordák felszerelésének pontos módja változó, de általában rém egyszerű mindegyik.



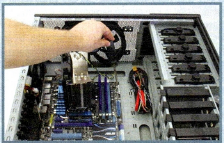
3 Tedd a helyére a memóriát

Tedd a memóriát a megfelelő foglalatba (nézd meg, mit ír a használati utasítás), majd finoman nyomd a helyére, amíg halk kattanással a helyére nem pattan a modul.



4 Készítsd elő a házat

Nyisd ki a házat, fektesd stabil felületre (jó ötlet egy takarót vagy más puha dolgot alátenni, hogy ne karcold össze a festést). Tedd be az alaplaptartó csavarokat.



5 Helyezd be a alaplapot

Tedd be a félkészre szerelt alaplapot, majd rögzítsd csavarokkal a megfelelő helyen. Úgy fogd a lapot, hogy emelésnél a hűtőborda ne nehezedjen rá nagyon.

6 Tedd be az adattároló eszközöket

Csúsztasd a helyére a merevlemezt és az optikai meghajtót (a kábeleket még hagyd). A megoldás változó, kezdés előtt nézz bele a ház használati utasításába.

indításig

775-ös alaplapba a négymagos Core 2 CPU, ha azt a gyártó eredetileg csak a dupla magos Pentium 4-ekre készítette fel.

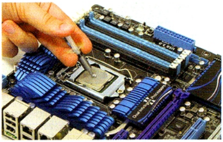
A boltból hazaérve még egy fontos lépés van: a helyére illeszteni a méretre negyedtenyérnyi chipet. Ez az első lélekjelenlétet igénylő lépés, pedig tényleg csak azért kell izgulni, nehogy véletlenül harminchétszer a földhöz vágjuk a gép lelkét, a helyes beillesztés problémáján ugyanis gondolkoztak már eleget helyettünk a mérnökök. Ha jól megnézünk egy CPU-t, jól látható, hogy stratégiailag fontos pontokon mindenféle jelöléseket, bemetszéseket és egyéb biztosítékokat találunk direkt abból a célból, hogy még egy közepesen fejlett papucsállatka is csak a jó irányból tudja betenni azt a helyesen kiképzett alaplapi foglalatba – ha minden rendben ment, akkor a művelet a következő lépésekből áll. Felnyitod az alaplapi foglalat fémkallantyúját, a feltáruló helyre beilleszted a CPU-t, méghozzá úgy, hogy az erőltetés nélkül illeszkedjen, majd elégedett mosollyal a helyére zárod a tíz másodperccel korábban felnyitott kart, és tessék: a processzor sziklaszilárdan ül a helyén.

Na jó, de én bénább vagyok az átlagnál, mi van, ha elgörbítem az egyik lábat?

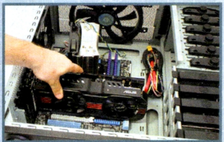
Általában nem nagyon szoktunk ilyen konkrétan állást foglalni a két nagy processzorgyártó versenyében, de a különlegesen lámák és kétbalkezesek akkor járnak a legjobban, ha az Intel processzorait részesítik előnyben, mégpedig azért, mert az ő termékük nem a szokványos „lábas" megoldással érkezik. Az úgynevezett Land Grid Array (LGA) alkalmazásával hosszúkás tűk helyett kis pöttyök csatlakoznak az alaplapi foglalat megfelelő részeihez, így ráspoly nélkül eleve esélytelen a károkozás. Legalábbis a processzoron magán, ugyanis itt az alaplapi foglalatban vannak a kis tüskék, elméletileg védve, de azért erős akarattal ezek is elgörbíthetők, márpedig ezt helyrehozni csak tűvel és szerencsével lehet. Természetesen az AMD hagyományos, angolul Pin Grid Array-nek, PGA-nak nevezett megoldása is tökéletesen bolondbiztos, de ha valaki mégis abban lelné örömét, hogy a cipőjében viszi haza a boltból a CPU-t, és közben egy-egy lábat valahogy meggörbítene, ne essen kétségbe (ellenben ha letörik az a láb, érdemes felkészülni egy eleve esélytelen, de legalább kimerítő garanciális tárgyalásra). Tehát, ha a réztüske elgörbül, vagy mondjuk egy egész sor hajlik el picit, a legjobb megoldás egy vékony pengéjű, de nem borotvaéles (mondjuk vajazásra használt) kést az adott soron vagy oszlopon végigvezetve óvatosan visszaállítani a mérnökök eredeti ötletét.

Hővezető pasztából mikor, mennyit és hova?

Hihetetlen, hogy az emberek a legegyszerűbb dolgon akadnak fenn a legtöbbet, de szerencsére a processzor- és processzorhűtő-gyártók szépen lassan megoldják a paszta évtizedes kérdését, hiszen manapság minden egyes hűtő alján ott van a megfelelő mennyiség a hőleadás optimalizáltságát biztosító anyagból, így csak akkor állhat elő probléma, ha valaki véletlenül azt letörli onnan (ezt könnyű észrevenni: hirtelen minden, amihez hozzáérünk, ragacsosan ezüstös csillogást kap). Tegyük fel, hogy mégis eljön a pillanat, hogy egy kis tubusból kell kinyomnunk a matériát. A legfontosabb lépés, hogy egy tiszta, puha (esetleg alkoholos) ronggyal távolítsuk el a processzorról és a hűtőbordáról a korábbi adag maradékát, a megtisztított felület egyikére nyomjunk nagyjából borsónyi adagot, majd tegyük vissza a hűtőt a helyére. Fontos, hogy se kevés, se sok pasztát ne nyomjunk, mert az előbbi kis réseket eredményez, ahol megül a forróság, az utóbbi pedig olyan vastag réteget képezhet,



A hővezető paszta felhelyezése csak addig tűnik nehéznek, míg egyszer ki nem próbálod, milyen érzés

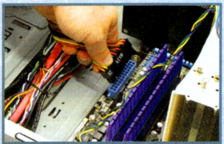


7 Tedd a helyére a VGA-kártyát

Vedd le a szükséges számú porvédő lemezt a ház hátuljáról, majd pattintsd bele a kártyát a neki szánt PCI-Express portba. Ne felejtsd el rögzíteni.

8 Csavarozd be a tápot

Kezdődik a keményebb rész: mielőtt beteszed a tápot, csatold rá az előlapi kábeleket (hang, USB) az alaplapra, majd csavarozd be a kockát a ház megfelelő helyére.



9 Csatlakoztasd az adat- és tápkábelt

Először a tápkábeleket: az alaplapot, a grafikus kártyát, a ventilátorokat, a merevlemezt és a DVD-olvasót, aztán ez utóbbi kettőre dugjuk rá az adatkábelt is.

10 LED-ek és kapcsolók

Ez a két kis jumper a ház elején lévő gombokat és lámpákat köti össze az alaplappal. Kicsit idegölő bedugni őket a kevés hely és a kis méret miatt, szóval csak nyugodtan.

11 Zárd be a házat

Mielőtt a helyére csavarozod a fedelet, érdemes egy próbaindítással ellenőrizni, hogy minden megfelelően működik – ha nem, nézd meg, mit hova dugtál.

12 Telepítsd a rendszert

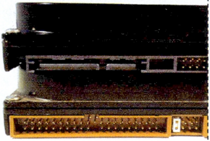
Tessék, nem is volt olyan nehéz összerakni egy PC-t! Már csak az van hátra, hogy feltelepíts egy operációs rendszert.

ami rontja a hőátvitelt. A pontos módszerről meglehetősen koros vita folyik a mai napig, van, aki a „középre nyomom, és a hűtő felhelyezésénél eloszlik" megoldás híve, de vannak, akik szerint a processzorra nyomott pasztát valami kemény, lapos tárggyal, mondjuk egy bankkártyával először el kell kenni. Én nem foglalnék állást, de sokat segíthet a Zalman STG1-es márkájú pasztája, ami leginkább a körömlakkra emlékeztet a felkenés szempontjából (remek alkalom a család nőtagjainak érdekeltté tételére).

Mennyi memóriára van szükségem?

Manapság már 2 GB az a minimum, aminél kevesebbet akkor sem szabad egy gépbe rakni, ha azt csak szövegszerkesztésre és Faceboo... akarom mondani, internetezésre veszi az ember, kifejezetten játékra kitalált konfiguráció esetén pedig alaposan gondolkodj el 4 GB vásárlásán. Csak mellékesen mondom, mert viszonylag kevesen veszik hasznát: a Core i7-es gépeknél 6 GB-nál ne add alább, jó esetben 3 db 2 GB-os modul képében, hogy kihasználd a chipbe integrált háromcsatornás memóriakezelő előnyeit, és ilyenkor mindenképpen fontos, hogy 64 bites Windowst használj, a 32 bites ugyanis nem képes kb. 3 GB-nál többet kezelni.

Ha a régi gépedet bővíted, érdemes tudni, hogy bár különböző méretű és sebességű memóriamodulok használata is lehetséges, a leglassabb lesz a szűk keresztmetszet, és bár a BIOS-t túrva ezzel kapcsolatban lehetőséged nyílik változtatni kicsit, azért csodákat senki ne várjon a két évvel ezelőtti dolgaitól. A legegyszerűbb megoldás az, ha megnézed, mi van a gépben eredetileg, és veszel egy ugyanolyat, de 4 GB fölé nem nagyon éri meg menni, csak ha valami őrült felbontásban játszol, esetleg videót vágsz/kódolsz. Új konfiguráció esetében mindenképpen minimum a DDR3-1333-as modulokat ajánljuk, ennél gyorsabb csak akkor kell, ha komolyan gondolkozol a processzor túlhajtásán – a gép sebességéhez nem sokat tesz hozzá egy magasabb órajelreen járó RAM, de a stabilitáson sokat dobhat az a néhány MHz.



Felül egy S-ATA, alul egy IDE csatlakozóval szerelt merevlemez – a felső nemcsak egyszerűbb, gyorsabb is

Milyen videokártyát vegyek?

A leggyakoribb kérdés, nem is csoda, hiszen egy játékra használt PC teljesítményét alapvetően a grafikus kártya adja meg – szerencsére azonban három tényező figyelembe vételével könnyen leszűkíthető a boltok hihetetlen kínálata. A legfontosabb, hogy döntsük el, mennyit tudunk áldozni a dologra. Ha ez megvan, nézzük meg, milyen erős a korábban választott processzor. Ha középkategóriás CPU dohog az alaplapban, felesleges a legdrágább VGA-k golden sample-jeit levadászni, keressünk inkább egy megbízható kártyát a felső középosztályból. A harmadik szempont a monitorod felbontása, hiszen felesleges pénzkidobás egy olyan termék, ami full HD-ban adja le a teljesítményének nagy részét, ha nincs több pixeled, mint 1680×1050.

Van értelme két VGA-t venni?

Szükség van-e két grafikus kártyára ahhoz, hogy a PC-d igazán jól futtassa a játékokat? Nincs. Sőt, ha igazán megbízható gépet akarsz, kerüld el messze az SLI-t és a CrossFire-t, ha másért nem, hát azért, mert akad olyan játék, ami nem is támogatja az ilyen megoldásokat, akkor pedig ott állsz megfürödve egy kihasználatlan kártyával. Sokat olvasni arról is, hogy érdemes lehet egy régebbi Nvidia kártyát berakni a gépbe a PhysX gyorsítás számításainak segítésére, de ez is meglehetősen korlátozott felhasználással kecsegtet, szóval tényleg csak vállalkozó kedvűek ugorjanak neki. A kétkártyás rendszernek igazából inkább egy régebbi gép bővítésénél lehet szerepe, de csak akkor, ha a használt alaplap képes ilyesmire, illetve ha a már meglévő VGA felett nem járt el végleg az idő – ilyenkor egy 15 000 forint környéki befektetéssel eltolhatjuk azt a pillanatot, amikor egy kártyára ennek a dupláját kell majd elköltenünk...

Érdemes külön hangkártyát vennem?

Érdekes, hogy míg tíz-tizenöt évvel ezelőtt az egyik legnépszerűbb fejlesztési terület volt, mára szinte tökéletesen feleslegessé vált a külön hangkártyák kérdése – most, hogy talán nem is létezik alaplap integrált hangkártya nélkül, marginális tényezővé váltak a dedikált megoldások. Általános szabályként elmondható, hogy ha mindenképpen áldozni szeretnél a jobb hangzásra, akkor mindenekelőtt egy normális fülest vagy hangrendszert vegyél, aztán ha még mindig nem bírsz magaddal, kezdj el körbenézni a zsúfoltnak egyáltalán nem mondható piacon.

Hogy válasszak merevlemezt?

A feláldozható pénzmag és a kívánt méret meghatározása után menj fel egy internetes bolt oldalára, válassz ki pár, a fenti kritériumoknak megfelelő terméket, keress rá mindegyikre a neten, és amelyikkel kapcsolatban a legkevesebb rosszat olvasod, azt vedd meg. Általános felhasználásra szinte minden, a forgalomban épp kapható merevlemez megfelel, és bár a 64 MB-os gyorsítótárral szerelt példányok valóban gyorsabbak, ezt leginkább laboratóriumi körülmények között fogod észlelni. A hétköznapokban a SATA csatolón lógó, hagyományos merevlemezek terén lényegi különbség csak az energiatakarékos Green, illetve a 7200-as fordulaton pörgő „nem Green" változatok között jelentkezik, az előbbi ugyan kicsit olcsóbb, de jóval lassabb, így nem biztos, hogy megéri spórolni (főleg, hogy pár száz vagy egy-két ezer forintról van szó). Más lapra tartozik az SSD-k témaköre: a sebességnövekedés nagyon látványos, de az ár/érték arány hihetetlen alacsony lehet a vékony pénztárcájúaknak, ezt a minimum húszezres tételt sokkal bölcsebben is el lehet költeni – viszont ha valaki 150-200 ezer forintot szán az új gépére, mindenképpen gondolkodjon el a dolgon, de fontos, hogy az SSD-ket csak és kizárólag „rendszervincseszterként" éri meg használni. Most, hogy szinte minden meghajtó valamilyen SATA-felületen csatlakozik, nincs jelentősége a korábban némi zavart okozó Primary Master – Secondary Slave jellegű kifejezéseknek, mindent oda dugsz, ahova akarsz, az egyetlen fontos dolog, hogy a BIOS-ban helyesen állítsd be az eszközök bootsorrendjét. A bootolás, mint mindannyian tudjuk, az indulás folyamata, itt dől el, hogy a gép melyik adathordozóról melyik operációs rendszert próbálja meg betölteni. A helyes beállításnak egy telepített operációs rendszer esetén leginkább gyorsító funkciója van (minek felpörgetni a DVD-t, ha a merevlemezen ott vár minket a Windows), de ha vagyunk olyan vagányak, hogy mondjuk egy Linuxot vagy korábbi Windowst is a gépen tartunk, akkor érdemes figyelni. Általában persze ez is csak akkor okoz galibát, ha a BIOS resetelése után (amire a processzor vagy a memória képességeinek túlbecsülése után nyílik lehetőségünk) elfelejtjük visszaállítani a helyes sorrendet.

Van még valami?

Ó, ezer dolog is, hiszen egy jó gépet nem összerakni, hanem üzemeltetni és szinten tartani nehéz – egyszer, egy másik cikkben majd abban is segítünk, de most a hátralévő oldalt egy olyan folyamatábrának szenteljük, amivel nagy eséllyel kiszűrheted, azonosíthatod és talán meg is oldhatod a gépindításnál jelentkező bajokat. Gyors és stabil gépet mindenkinek!

MBR, RAM, CPU – WTF?

Mint minden technikai sportnak, a PC-felhasználásnak is megvan a maga szakzsargonja – a lenti listában összeszedtük a leggyakrabban előforduló kifejezéseket és rövidítéseket.

ATX / MICRO-ATX / MINI-ITX A rövidítések az alaplap méretét adják meg, fontos, mert ettől függően kell rögzítsük a lapot a házba.

BCD Az az indítást szabályzó program (bootmanager), amit a Windows a Vista óta használ. A beállítások módosításához speciális szoftver (és tudás) kell.

BIOS Basic Input Output System, az alaplap alapprogramja, ami szabályozza a hardverek általános működését és az operációs rendszer startját. Az indítás után nyomd le a Del gombot a belépéshez.

CHIPSET A processzor és az alaplap kapcsolatát biztosító integrált eszköz.

CPU Central Processing Unit, azaz központi feldolgozó egység, azaz processzor – a sokoldalú chip, ami a PC többi részét irányítja.

CSAVARMENTES HÁZ Olyan kiépítésű gépház, aminél a különböző alkatrészek behelyezéséhez és rögzítéséhez jobbára nincs szükség csavarhúzóra.

DRIVER Különleges program, ami segíti és szabályozza a különböző hardverek működését.

DVI/VGA/HDMI/D-SUB Különböző monitorcsatlakozó-szabványok, a lényeg, hogy a monitoron legalább egy olyan legyen, mint ami a VGA-kártyán is van.

GRAFIKUS KÁRTYA Avagy VGA – egy olyan, nemritkán a processzornál is erősebb számítási teljesítményű hardver, aminek egyetlen célja a grafikus elemek megjelenítése (magyarán ez rajzol a monitorra).

HŰTŐBORDA Egy nagy fémdarab, ami speciálisan a hő elvezetésére, és így az alatta található dolgok hűtésére lett kitalálva.

MEREVLEMEZ (HARD DISK DRIVE, HDD) Egy doboz, amiben mágneses felülettel ellátott tányérok pörögnek észvesztő sebességgel, rajtuk milliónyi mágneses ponttal, fölöttük pedig egy író-olvasó fej cikázik – és valahogy ebből a végén adat lesz.

MBR Master Boot Record, a merevlemez azon adatterülete, ahol a fizikai felépítése és az operációs rendszer indításához szükséges alapvető információk találhatók. Ha ezzel baj történik, az nem jelent jót.

PCI-EXPRESS Az alaplap és a beledugott kártyák közti kapcsolatot biztosító sín. Különböző sebességet a hozzá toldott szorzó és a verziószám jelöli (pl. 16x)

TÁPEGYSÉG Az a kábelekkel gazdagon felszerelt doboz, ami a 240 voltos hálózati feszültséget a PC alkatrészei által igényelt 12 voltos vagy annál is gyengébb egyenáramú „szálakra" bontja.

SEGÍTSÉG, NEM MŰKÖDIK A GÉPEM, ÉS FOGALMAM SINCS, MI LEHET A BAJ!

Mindenkivel előfordult már: az előző nap még tökéletesen működő gép másnap reggelre megmakacsolja magát, és nem indul. Vagy indul, de nem tölti be a Windowst. Esetleg betölti, de baromi lassan. Nem mondjuk, hogy az alábbi folyamatábra 100%-ban segít majd, de az általános hibákat könnyebb lesz kiszűrni a használatával.

ITT KEZDJ!

Eljut a gép a POST képernyőig (a memória ellenőrzéséig)?

NEM → A monitor bekapcsol, de üres képet mutat?

IGEN → Vedd ki és tedd vissza a helyére a memóriamodulokat, a VGA-kártyát és a processzort. Még mindig nem megy?

NEM → Sípol az alaplap?

IGEN → Vedd elő az alaplap használati utasítását (a gyártó honlapjáról letöltheted, ha elvesztetted volna), és nézd meg, pontosan mit jelent a sípolás (számít, hogy hány darab és milyen hosszú sípjel van).

NEM → Állítsd vissza a BIOS alapbeállításait az erre szolgáló jumperrel (lásd a használati utasítást). Működik végre?

NEM → Ellenőrizd le, hogy a RAM-modulok a megfelelő sínben vannak. A helyes elhelyezés változó, van alaplap, ahol a CPU-hoz közelebb eső, van, ahol a távolabb eső slotokat kell először feltölteni. Még mindig nem indul?

NEM → A bekapcsolásnál felpörögnek a hűtőventilátorok és a merevlemezek?

IGEN → Ennek alapján a VGA-kártya szállt el. Ha szerencséd van, elég átrakni egy másik PCI-Express slotba, esetleg egy másik kimenetre dugni a monitort. Persze az is lehet, hogy a táppal van baj.

NEM → Vagy a táp szállt el, vagy az alaplap hibásodott meg. Ellenőrizz le minden csatlakozást, a biztosítékot, és ha még mindig nem megy, próbálj szerezni egy másik tápot. Ha azzal menni fog, a táp a ludas, ha nem, az alaplap.

IGEN → A gép eljut egészen a Windows betöltéséig?

IGEN → Ha a géped simán csak lassan indul, próbálj meg szelektálni azok közül a programok közül, amik folyamatosan futnak a háttérben.

NEM → A gép a „Windows indítása” üzenetnél fagy le?

NEM → Bootolás közben nyomd meg az F8-at, és válaszd ki az „Indítás csökkentett módban” pontot. Így már bejön a Windows?

NEM → Próbáld meg újra, de most válaszd azt a menüpontot, ami a korábban még működő konfigurációt tölti vissza. Ha ez sem segít, nem úszod meg a rendszer újratelepítését.

IGEN → Ellenőrizd a Windows Eseménynaplójában a pirossal jelölt bejegyzéseket. A talált hibák driverfrissítéssel általában megoldhatók, de ha nem, keress rá a hibaüzenetre a Google-ben, és nézd meg, mások mit javasolnak.

IGEN → Frissítettél mostanában drivert/cseréltél hardverelemet a gépben?

IGEN → Bootolj be a Windows telepítőlemezéről, és próbálj visszaállítani egy korábbi állapotot.

NEM → Bootolj be a Windows telepítőlemezéről, próbáld meg a Javítás menüpontot, ha az sem segít, telepítsd újra a rendszert.

KICSI A BORS, DE ERŐS

Az Apple 2008 januárjában mutatta be az első MacBook Air laptopját, amely megjelenésekor főleg elképesztő méreteivel és a mellé társuló igen horribilis árral hívta fel magára a figyelmet. Habár a sajtó rengeteget cikkezett „a világ legvékonyabb" gépéről, az Air ennek ellenére sem vált az almás cég húzótermékévé. Mindez persze nem jelentett süllyesztőt, hiszen az Apple folyamatosan frissítette a modellt, majd 2010 végén bemutatták az új szériát, amely a 13"-os gép mellett már tartalmazott egy 11"-os változatot is. Ez utóbbit teszteltük mi heteken keresztül.

A MacBook Air koncepciója természetesen nem változott semmit az elmúlt három évben. A hangsúly még mindig a méretek minimalizálásán, az elfogadhatónál sokkal jobb teljesítményen, illetve a mobilitáson van. A legnagyobb változás a 2008-ban bemutatott „alapgéphez" képest, hogy a tovább zsugorodó 13"-os változat mellett megjelent a 11"-os (konkrétan 11,6") modell, amely kisebb méretének és visszafogottabb teljesítményének köszönhetően az ár tekintetében is jóval barátságosabb lett elődeinél és a nagytestvérénél. Persze nem szabad elfeledni, hogy Apple termékről van szó, tehát nem szabad a mezei netbookok árfekvését (~80-100 000 Ft) várni, ellenben nem is a 400 000 forintot meghaladó kategóriáról beszélünk.

LEHET MÉG KISEBB?

A gép kézbevételekor az első, amivel szembesülünk, az a méret. Egy közel harminc centi széles, és majdnem húsz centi mély netbookkal van dolgunk, amitől kiterjedésben ugyan van kisebb, hiszen találkozhattunk már 9 vagy 10 colos gépekkel is, de vékonyabb aligha. A 11"-os MacBook Air legvastagabb része (összecsukott állapotban) 17 mm, míg a legvékonyabb mindössze 3 mm. Mindez unibody (nagyrészt egybeöntött, tehát nem több tucat összeszerelt részből álló) alumíniumházban látott napvilágot, és az egész gép csak 6 grammal nyom többet egy kilónál. Kényelmi szempontból tehát szinte tökéletes az Air, hiszen egy kisebb táskában is bőven elfér, a súlya pedig egészen elhanyagolható, vannak papír határidőnaplók, amelyek többet nyomnak, mint az Apple legkisebb hordozható gépe. Felmerülhet persze a kérdés, hogy vajon a visszafogott méretek nem mennek-e a használhatóság rovására? Amennyiben a netbookok felhasználása felől közelítjük meg a kérdést, tehát hogy alkalmas-e zavartalan netezésre, szövegszerkesztésre, alapvető számítógépes feladatokra, akkor a válasz egyértelmű. Első hallásra ugyan a 11 colos kijelző kicsinek tűnhet, azonban a maximálisan 1366×768-as felbontásra képes, LED háttérvilágítással rendelkező széles képernyőre nem lehet panasz. A kép tűéles, a színek gyönyörűek, a felbontásnak köszönhetően pedig a böngészők, a különböző dokumentumok és alkalmazások megfelelő, jól átlátható méretben jelennek meg. Összességében elmondható, hogy az átlag netbookok elbújhatnak az Air által produkált képminőség mellett. A billentyűzet ugyan elsőre szokatlan lehet a normál laptopokhoz képest, de pár óra után megszokható, akárcsak az üvegfelületű trackpad, amely természetesen továbbra is támogatja a különböző gesztusokat, így csupán az ujjaink segítségével tudunk nagyítani, forgatni az egyes alkalmazásokban.

NEM OLCSÓ MULATSÁG, DE HA SZERETNÉL EGY KICSI, VISZONT RENDKÍVÜL ERŐS ÉS ABSZOLÚT MEGBÍZHATÓ NETBOOKOT, ÉRDEMES ELGONDOLKODNOD AZ AIREN

Az első, amit érzékelünk, az a hihetetlenül vékony ház, a második „sokk" akkor éri az embert, mikor kiderül, hogy micsoda erőt préseltek a 2 centinél is vékonyabb alumínium testbe

Az egyetlen negatívum, hogy a gép glossy képernyővel lett felszerelve, azaz csillogó felülettel van dolgunk, ami könnyedén visszaver mindenféle külső fényforrást, így helyenként az erős lámpa- vagy napfény igen bosszantó lehet, még a háttérvilágítás ellenére is.

VAN BENNE SZUFLA?

Ugyan a 11"-os Air teljesítménye jóval szerényebb az átlag Apple gépekénél, azonban egy netbook szintjén még mindig igen impozáns: 1,4 GHz-es Intel Core 2 Duo processzor, 2 GB DDR3 SDRAM, Nvidia GeForce M 320 videokártya 256 MB RAM-mal és egy 64 GB-os flash drive. Egyértelmű, hogy ez

MŰSZAKI PARAMÉTEREK ÉS SZOFTVEREK

- **11,6 colos kijelző, maximum 1366 × 768-as felbontással**
- **1,4 GHz Intel Core 2 Duo processzor**
- **2 GB 1066 MHz DDR3 SDRAM**
- **64 GB flash drive**
- **Nvidia GeForce M 320 videokártya (256 MB SDRAM)**
- **802.11n Wi-Fi és Bluetooth 2.1 + EDR**
- **2 USB port**
- **Mini DisplayPort (DVI, VGA, dual-link DVI és HDMI támogatás)**
- **Mikrofonkimenet, sztereó hangfalak, beépített mikrofon**
- **Beépített FaceTime kamera**
- **5-7 óra üzemidő**
- **Méret: 0,3-1,7 cm magas, 29,95 cm széles, 19,2 cm mély**
- **Tömeg: 1,06 kg**
- **Mac OS X Snow Leopard operációs rendszer**
- **iLife '11 csomag: iPhoto, iMovie, GarageBand, iWeb és az iDVD**

A 11 colos képernyő első hallásra igen kicsinek/kevésnek tűnhet, de a kijelző minősége és az 1366*768-as felbontás azonnal rácáfol erre a prekoncepcióra.

a konfiguráció nem csak böngészésre és szövegszerkesztésre alkalmas, és habár a gép alapvetően erre lett kitalálva, ez nem azt jelenti, hogy nem lehet másra használni. Igaz ugyan, hogy a képernyő mérete komolyabb grafikai munkát (tördelés, design) nem tesz lehetővé, de képek feldolgozására, videók vágására, sőt, ha nagyon akarjuk, játékra még így is kiválóan használható. A gép sebessége finoman szólva is lenyűgöző (amiben természetesen hatalmas szerepe van a villámgyors SSD-nek), a bekapcsolástól számított egy percen belül már használatra kész az operációs rendszer, a Firefox, az iTunes, a szöveg- és képszerkesztők a kattintás után 2-3 másodperccel már gond nélkül futnak, és az olyan combosabb alkalmazások, mint a Photoshop, az Aperture vagy a Final Cut Pro sem tudnak gátat vetni a gyors és folyékony munkának. Csupán a teszt kedvéért játékokat is telepítettünk az Airre, abban nincs semmi meglepő, hogy a Back to the Future: The Game negyedik epizódja gond nélkül elindult ezen a konfigon, de a Portal 2 sem jelentett akadályt neki, ami azért lássuk be, egy netbook esetében nem éppen hétköznapi tényező. Ha pedig mindezt még mindig kevésnek érezzük, akkor sincs baj, hiszen a gép memóriája 4 GB-ra bővíthető, az Air pedig megvásárolható akár 1,6 GHz-es processzorral vagy 128 GB-os SSD-vel is.

MOBIL ESZKÖZ

Ahogy azt már említettük, az Air koncepciója semmit nem változott, csupán egy szélesebb vásárlóréteg felé nyit a 11"-os modell. Az Air lényege a minél kisebb testbe préselt minél nagyobb erő, plusz a mobilitás, ám ez – manapság azért már igencsak természetesnek mondható – kompromisszumokkal jár. Éppen ezért optikai meghajtóval ezúttal sem találkozhatunk az Airben, ellenben az USB csatlakozók száma megduplázódott, azaz már mindkét oldalon találhatunk egyet-egyet. Emellett csupán a töltő dugasza, egy 3,5 mm-es fejhallgató-bemenet és egy Mini Displayport kapott helyet a gép vastagabbik felén, ez utóbbi egyébként külön kapható adapterek segítségével HDMI, DVI vagy VGA csatlakozóvá alakítható. A MacBook Air igazi mobil eszköznek lett tervezve, így ethernet bemenetet sem találhatunk rajta, internetkapcsolatot WiFivel vagy Bluetooth-szal varázsolhatunk a gépre, azonban napjainkban ez már igazán nem számít sem ritkának, sem luxusnak.

REMEK VÁLASZTÁS

Az Apple termékek esetében mindig kardinális kérdés az ár, ami esetünkben sem elhanyagolható, hiszen a magyar kereskedelmi forgalomban nagyjából 290 000 Ft-ot kell leszurkolni a 11 colos csodamasináért. Ez az összeg könnyen horribilisnek tűnhet, ennyi pénzből akár három másik gép is vásárolható, azonban ezúttal nem csak az Apple logót kell megfizetni. A gép kialakítása a lehető legoptimálisabb, elképesztően kicsi és könnyű, viszont mindez nem megy a teljesítmény és a használhatóság rovására. A konfiguráció magasan veri a netbook kategórián belüli konkurenciát, így az Air nemcsak alapvető funkciók ellátására alkalmas, de teljes értékű munkaeszközként is bőven megállja a helyét, akár egy asztali gépet is kiválthat, arról nem is beszélve, hogy az akku üzemideje folyamatos használat mellett is bőven meghaladja a hat órát. A multifunkciós érzést tovább erősíti, hogy a legkisebb Air mobil eszközként is kiválóan megállja a helyét – gyors, könnyű, kicsi –, így bár az ára nagyjából a duplája, a többszintű felhasználhatóság okán sokkal jobban megéri beruházni rá, mint a szintén Apple termék iPadre. Az árban már benne foglaltatik egy megbízható és teljes értékű operációs rendszer (OS X Leopard) és az iWork programcsomag is, így ha szeretnél egy jól használható, komoly szavatossággal bíró, erős, de emellett kényelmes és könnyen mobilizálható gépet, akkor a MacBook Air 11 colos változatán mindenképpen érdemes eltöprengened. Már csak azért is, mert a nyár végére ígérik a termékcsalád frissítését, ami még erősebb konfigurációkat, illetve a mostani szériára vonatkozó árcsökkenést jelent.

Az 1,7 cm-es maximum vastagság a képen sokkal többnek tűnik, mint a valóságban

MIT TUD 13"-OS „NAGYTESTVÉR", AMIT AZ ÖCSKÖS NEM?

A 11 colos modellel egy időben bemutatott 13"-os modell lényegében a 2008-ban bemutatott Air kicsit tovább karcsúsított és tovább „turbózott" változata. A képernyő mérete egész pontosan 13,3", maximálisan 1440×990-es felbontással. Az unibody házban alapból egy 1,86 GHz-es Intel Core 2 Duo processzor duruzsol, 2 GB DDR3-as SDRAM és egy 128 GB-os SSD kíséretében. A videokártya itt is a GeForce 320 M modellje, 256 MB RAM-mal. A gép felbővíthető 4 GB RAM-ra, illetve kérhető 2,13 GHz-es processzorral vagy 256 GB-os SSD-vel is. Méretei: 330×227 mm, vastagsága a legvékonyabb ponton 3 mm, a legvastagabb ponton 17 mm. Az alapgép ára a hazai kereskedelmi forgalomban nagyjából 380 000 Ft.

telenor
Egyszerűen, neked.

Korlátlanul böngészhetsz a mobilodon belföldön

Okostarifák
új
beszélj és netezz
már 2790 Ft-os havidíjtól

+ a teljes havidíj felhasználható hívásokra
+ korlátlan böngészés, e-mailezés
+ extra multimédia keret

Ajánlatunk visszavonásig érvényes, belföldön. A fenti havidíj a promóciós Okostarifa 90 csomagra vonatkozik. Garantált GPRS/EDGE/3G-letöltési sebesség: 30-tól 120 kbit/s-ig; feltöltési sebesség: 8-tól 50 kbit/s-ig. Elérhető sávszélesség böngészés, e-mailezés esetén: letöltés 1 Mbit/s, feltöltés: 256 kbit/s. A multimédia keret felhasználása után az adatforgalom sebessége 32/32 kbps; belföldi túlforgalmazási díj 0 Ft. A böngészés és e-mailezés definíciója, illetve további részletek az ÁSZF-ben és a Telenor üzleteiben. Telefonos Ügyfélszolgálat: 1220. www.telenor.hu

ASUS NC1 FEJHALLGATÓ

Egy jó fülesre minden valamirevaló gamernek szüksége van, méghozzá két okból. Az egyik, hogy megkíméljük a körülöttünk élőket az általunk kedvelt játékok különféle zajaitól, a másik pedig – és nyilván ez a fontosabb –, hogy megkíméljük magunkat a külvilág nemegyszer zavaró behatásaitól. Jelen bemutatónk tárgya, az Asus NC1 névre keresztelt terméke pedig mindkét szempont figyelembevételével is jó választás lehet. Az oké, hogy felvesszük, és ezzel rögtön megszűnik az általunk gerjesztett zaj, de ennél sokkal fontosabb – ismét –, hogy ha a fejünkbe nyomjuk, akkor pillanatok alatt kizárhatjuk vele a külvilágot.

8.5

Eszköz
Billentyűzet
Info
www.asus.com
Ár
kb. 20 000 Ft

Méghozzá nem is akárhogy, ugyanis az NC1 rendelkezik egy Active Noise Cancelling (ANC) opcióval, ami konkrétan zajszűrést jelent, és tapasztalataink alapján igen jól működik. A doboz 87%-os eredményességet ígér, ennek pontos mérésére nem volt lehetőségünk, de annyi bizonyos, hogy az ANC bekapcsolása után azonnal sikerült kiszűrni vele Chris és Miguel külső szemlélő számára nem túl érdekfeszítő World of Tanks-es beszélgetését (olykor kiabálását, örömujjongását). Ami fontos, hogy az ANC nem alapvető extra, legalábbis nem abban az értelemben, hogy mindig aktív, ugyanis a szűrést külön be kell kapcsolni, enélkül csupán egy átlagos füléssel van dolgunk. A szűréshez amúgy szükséges egy AAA elem is, amit a fejhallgató zsinórján lévő tokban helyezhetünk el – itt kapott helyet továbbá a hangerőszabályzó, a mute gomb és az ANC kapcsolója is, amit ha elem nélkül pöccintünk át ON állásba, akkor bizony egy árva hangot sem fogunk hallani (mármint a speakerekből). Az NC1 amúgy nemcsak a külső behatások tompítása okán lehet jó választás, de a hangminőség is kiváló, a

test kialakítása kényelmes (párnázattal a hangszórók körül és a fejpánt tetején), az egész füles mindössze 130 grammot nyom, és könnyedén összecsukható, ami nemcsak a szállítást könnyíti meg, de lényegében némi védettséget nyújt a nemkívánatos törések ellen is. Jár mellé még egy hordtáska is, amibe szépen „behajtogatható" a teljes szerkezet, sőt, jut még hely a pótelemnek és az alapból a csomagban található jack-átalakítónak és elosztónak is. Az NC1 egyetlen negatívuma az ár, amit nem feltétlenül az egyszeri felhasználókra méreteztek, ugyanis a boltban nagyjából 20 000 forintot kell leperkálnunk érte – persze jó dolog a zavartalan játék és zenehallgatás, de adott a kérdés, hogy neked megér-e ennyit a külvilág kizárása.

MSI GT680 GAMER NOTEBOOK

Az e havi hardverrovat hasábjain már foglalkoztunk hordozható masinával, azonban akinek nem felelnek meg a MacBook Air képességei, és valami sokkal ütősebbre vágynak, azok jobb, ha most kezdenek el figyelni, ugyanis az MSI újabb szörnyeteget dob piacra GT680 néven. A gép lelke egy Sandy Bridge architektúrába illesztett 2 GHz-es Intel Core i7-2630QM processzor, amit (maximum) 16 GB DDR3-as memória egészít ki, kettő darab 750 GB-os, 7200-es, RAID 0-s winchesterrel és egy GeForce GTX 460M videokártyával, amin 1,5 GB GDDR5 RAM kapott helyet. A mobil platformok között hétköznapinak még erős túlzással sem nevezhető konfiguráció mellé 15,6"-os képernyő dukál, maximum 1920×1080-as (full HD) felbontással és LED-es háttérvilágítással.

A géptest kivitelezése ízlés kérdése, lesz, akinek tetszik majd, lesz, aki frászt kap tőle, főleg ha bekapcsolnak a gép számos pontján fellelhető LED-ek, ami viszont mindenképpen megemlítendő, hogy stabilan összeszerelt házról beszélünk, amin számos hasznos csatlakozó kapott helyet: HDMI, 2 USB 3.0, eSATA, D-Sub, Ethernet csatlakozó, illetve van még itt DVD-író, kártyaolvasó, beépített webkamera, 2.1 hangrendszer és természetesen n-es WiFi és Bluetooth 3.0 is. A hálózattól megválva egy 87 Wh-s akkumulátor biztosítja az áramellátást, ami a meglehetősen energiaigényes kiépítés ellenére is képes öt órán át energiát biztosítani – persze csak teljesen átlagos felhasználás mellett, ha videót nézünk, akkor ez az eredmény visszaesik három órára, míg a masszív játék akár másfél óra alatt

8.7

Eszköz
Notebook
Info
www.msi.com
Ár
kb. 450-500.000 FT

Populációs, kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közelés, kvantitatív és ökológiai genetika egymáshoz közel

képes szárazra szívni az akkut, amit aztán nagyjából három óra alatt lehet visszatölteni 100%-ra. Fontos kérdés még a hűtés, ami egy ilyen teljesítményű gép esetében akár vízválasztó is lehet, azonban a GT680 ezen a téren is jól veszi az akadályt, a gép komolyabb használat mellett sem melegedik túl, ami javarészt a remek hűtésnek köszönhető, melynek megvan az a pozitív tulajdonsága, hogy még nagyobb teljesítmény mellett sem generál komoly zajt. Igaz ugyan, hogy halknak sem lehet nevezni, de egy ilyen erős konfiguráció mellett nem is várhatja senki, hogy a ventilátorok és a 7200-as fordulaton pörgő winchesterek hang nélkül működjenek.

A GT680 kiváló notebook, a játékosok számára is kielégítő teljesítménnyel, azonban ezt a konfigurációt meg is kell fizetni, méghozzá igen keményen. Egy kevésbé ütős konfiguráció (Core i7-2630M processzorral, 6 GB memóriával és kettő 320 GB-os winchesterrel) nagyjából 1400 eurós áron fog mozogni (~400 000 Ft), ami azt jelenti, hogy az általunk tárgyalt jóval combosabb konfiguráció könnyen megközelítheti, de akár meg is haladhatja majd a félmilliós vételárat.

telenor.hu

Okostarifához okostelefont!

Samsung Galaxy mini

20 Ft

magyar nyelvű Android™ 2.2

- Okostarifa 360 csomaggal
- 2 éves hűségnyilatkozattal
- 2 éves tarifamegtartással

Az ajánlat 2011. 05. 17. és 07. 11. között, illetve a készlet erejéig érvényes a fenti feltételekkel, új előfizetői szerződéssel vagy a Bónusz Program készülékkedvezmény felhasználása esetén, és más kedvezményes ajánlattal nem vonható össze. További részletek a Telenor üzleteiben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220, www.telenor.hu

telenor
Egyszerűen, neked.

A WINDOWS-ÉRA VÉGNAPJAI

Android mind desktop OS?

Ahogy azt az előző számunkban tárgyalt Windows 8 bejelentés kapcsán már megelőlegeztük, néhány évnyi látszólagos békesség után ismét ádázul fellángolni látszik „a legjobb, következő generációs desktop OS" címért folytatott küzdelem. Ebbe olyan veterán versenyzőkön kívül, mint a Microsoft és az Apple, immár a számos pecsenyét a tűz felett tartó Google is bekapcsolódni látszik – no nem a marginális jelentőségű, inkább csak kísérletnek jó Chrome OS-sel, hanem az Android későbbi változataival.

Habár a keresőóriás nyíltan még nem igazán beszélt ez irányú terveiről, a legutóbbi Google I/O fejlesztői konferencián bemutatott Android 3.1 (Cream Sandwich) új szolgáltatásai egyérelműen ebbe az irányba mutatnak. USB perifériák teljes körű támogatása, háztartási gépek távirányítása, Kincect-szerű, gesztusalapú parancsok: a táblagépek („hála" elsősorban a minimalista megközelítést preferáló Apple-nek) láthatóan jól megvannak nélkülük, és a felhasználók nem is igazán hiányolják őket, azonban a nagyobb méretű asztali gépeken igazi „killer feature" lehet még belőlük.

A Google ráadásul azt ígéri, hogy a 3.1-es változattól kezdve az Android bármilyen felbontású kijelzővel megbirkózik majd – mi ez, ha nem egy újabb lépés az univerzális (okostelefontól desktopig adaptívan mindent lefedő) OS felé vezető úton.

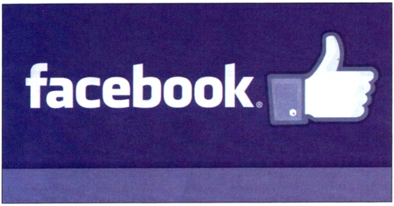
Akárhogy is, a szakértők máris az „asztali" számítástechnika harmadik nagy generációjának eljöveteléről vizionálnak: a parancssoros ősidők és a lassan, de biztosan lecsengő „tradicionális" grafikus felhasználói interfészek korszaka után felvirradni látszik a multi-touch éra hajnala is.

LÁM, A LÁMA...

Fény derül az Inka Birodalom titkára

Az egykoron Dél-Amerika csaknem egész nyugati részét magában foglaló, a spanyolok megérkeztéig legnagyobbnak számító pre-kolumbián indián állam, az Inka Birodalom története mindmáig számos fehér foltot tartalmaz – már csak azért is, mert a történelem vezető hatalmai közül egyedül az inkák nem fejlesztettek ki írásbeliséget. Az egyik legnagyobb rejtélynek mostanáig az számított, hogy hogyan is sikerült az inkáknak egy nem különösebben fejlett mezőgazdasági technológiával olyan igényesebb növényfajokat meghonosítaniuk az Andok mostaha vidékein, mint amilyen pl. a kukorica.

A választ ezúttal a Cuzco-régióban (itt található az inkák legendás romvárosa, Macchu Picchu is) kutató régészek szolgáltatták, akik a 3000 méternél is magasabban fekvő Marcacocha-tó vidékének egykoron művelés alá vont területeit tanulmányozták. A többrétegnyi (összesen 4200 évet átölelő) megkövült iszap alatt talált kukoricapollen és atka (ez ugyebár egy állatokon élősködő rovar) maradványok segítségével meglehetős pontossággal sikerült beazonosítani a termelés kezdetét (kb. Kr. e. 700). Ezek után már „csak" össze kellett rakni a nagyobb képet, miszerint a tápanyagban szegény talajon az óriási lámanyájak megjelenése tette lehetővé az intenzívebb földművelést: a derék állatok trágyája biztosította azt a „pluszt", ami nyomán már nemcsak az igénytelenebb quinoa volt termelhető, hanem a sokkal jobban tárolható és szállítható kukorica is, amely ily módon aztán elősegítette a felhalmozást és a kereskedelem fejlődését, ezáltal egy hosszú évszázadokig fennálló nagy világbirodalom alapjainak ágyazva meg.

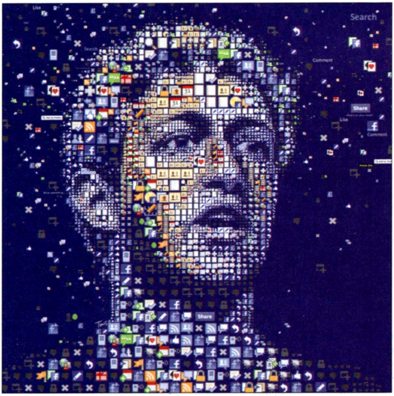


I (DIS)LIKE FACEBOOK

Szupervírus az internet szövetében

Hinnétek vagy sem, alig egy év telt el, mióta a Facebook világhódító útjára küldte volna a „Like" gombot – ami, mint azóta kiderült, legalább akkora dobásnak ígérkezik pénzügyi hatásait tekintve, mint „annak idején" a Google Ads. Internetszerte immár több mint 2,5 millió weboldalt lehet lájkolni, ráadásul ezek száma több mint 10 000-rel növekszik naponta! A lájkolások száma pedig egész egyszerűen felfoghatatlan nagyságrendű, tekintve, hogy „tovább gyűrűzve" akár egyetlen kezdeti like is (mivel az azonnal és automatikusan megjelenik a lájkoló üzenőfalán) viharos gyorsasággal gyűrheti maga alá az egész Facebookot – azt hiszem, ez az az eset, amikor egyáltalán nem költői túlzás a vírusos fertőzést felhozni analógiának. A piackutatásban utazó CityGrid Media bizonyos aspektusból nem is kicsit ijesztő felmérése szerint a lájkolás népszerűségben rövid idő alatt megelőzte a „hagyományos" teszteket és bemutatókat (előbbieket csak a felhasználók kb. 13 százaléka írja és olvassa, ellenben 50 százalék aktívan lájkol, a maradék 50 pedig passzívan rögzíti a lájk tényét), sőt a „like-volumen" sokak számára immár egy-egy cég, termék vagy szolgáltatás minőségének legfontosabb fokmérőjévé vált.

A következmények egyelőre beláthatatlanok. Belegondoltatok pl. már abba, hogy a like nemhogy meggyengíti, de teljesen el is mossa azt a bizonyos, oly sokáig óriási áldozatok árán őrizgetett határt a társadalmi hálózatépítés és a marketing között? Hogy a használata révén akár kiskorúakat is gond nélkül bevonnak a reklámozásba? Nos, a kérdések nem csak bennünk fogalmazódtak meg, a tengerentúlon máris több, kivételesen nem csak a felperesek remélt dollármillióiról szóló per folyik a Facebook ellen, ahol is a tét nem kisebb, mint a privát szféra utolsó maradványainak valamilyen fokú megvédése...



Írta: Joshua

➲ Számos balvégzetű vállalkozás után végre sikerült megalkotni az emberiség legnépszerűbb táblajátékának továbbfejleszett változatát, a háromszemélyes sakkot! A régi-új játékot így értelemszerűen már nem négyzetes, hanem kör alakú pályán játsszák (ahol segédvonalak is segítik a tájékozódást), ám minden egyéb szabály változatlan. A legnagyszerűbb újdonságnak elsőre talán az tűnik, hogy a szélekről induló és a középponton áthaladó figurák diagonális mozgást követve akár kiindulási pontjukra is visszatérhetnek, és persze itt már szerepet kap némi „diplomácia" is, hiszen – ki nem mondva ugyan – két játékos összefoghat a harmadik ellen, vagy valamelyik játékos kvázi passzivitásba vonulhat, míg a többiek egymást irtják... A sakkal kapcsolatban szokás volt mondani, hogy szinte végtelen számú kombináció alkalmazását teszi lehetővé – de akkor mit mondjunk a háromszemélyes változatra? További info a http://www.3manchess.com/ weboldalon.

➲ Az amerikai illetőségű, és láthatóan nem kevéssé munkamániás (vagy ahogy arrafelé mondanák: workaholic) John „Chris" Butler professzornak köszönhetően immár egyetlen, csodálatosan strukturált weboldalon (http://www.flowofhistory.com) keresztül tanulmányozhatjuk az emberiség történelmét, a Teremtéstől Napjainkig (amennyire meg tudom ítélni, a hazai középiskolákban elvárt szintet némiképp meghaladó mélységben). A kronologikus sorrendbe rendezett és geográfiai egységek szerint is elkülönített klasszikus szöveges tartalmat a Web 2.0-s igényeknek megfelelően több mint 200, kereszttreferenciákkal is ellátott folyamatábra és 100+ multimédia-előadás egészíti ki.

➲ Úgy tűnik, végre-valahára tényleg igazi vetélytársat kap az Amazon ultrasikeres e-könyv olvasója, a Kindle. Az amerikai könyvpiaci óriás, a Barnes and Noble új generációs NOOK-ja először is az árával sokkol (az ti. alig 139 USD), utána pedig azzal, hogy mi mindent is sikerült belesűríteni egy ilyen alacsony költségű eszközbe: 2 GB-nyi háttértár (ami kb. 1000 könyv offline tárolására elegendő), Wi-Fi, SD támogatás (akár 32 GB-ig!), az elődhöz képest 80 százalékkal csökkentett villódzás, és – figyelem! – E-Ink-alapú érintőképernyő. Ez utóbbinak köszönhetően a NOOK-nak a Kindle-től eltérően nincs szüksége fizikai billentyűzetre, így könnyebb és vékonyabb lehet, az intuitívabb és kényelmesebb kezelői felületről nem is szólva.

➲ A közlekedésirányítási megoldásokban utazó American Traffic Solutions egyik vezetője nemrégiben egy igen sajátos (bár a következmények fényében ravasznak semmiképp sem nevezhető) példáját szolgáltatta a webes „trollkodásnak." Miután cége néhány, a polgárok szerint teljesen szükségtelen piros lámpával és kamerával lényegében megbénította az arizonai kisváros, Scottsdale központjának közelekedését, a derék Bill Kroske önmagát hamis azonossággal regisztrálva a helyi közösség hivatalos fórumában próbálta „leugatni" a másként gondolkodókat, „józan ész" és „érzelmi kontroll" híján lévőknek, valamint „agresszív és veszélyes vezetőknek" nevezve őket, és a végsőkig védte a védhetetlent. A legnagyobb LOL viszont kétségkívül azért jár, hogy kérte az „ellentábor" azon tagjának bannolását a fórumból, aki konkrét statisztikákkal támasztotta alá az ATS „megoldásának" károsságát.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOPOT JÁTÉKRA

Gyakori kérdés az enyém, de muszáj megkérdeznem. Laptopot szeretnék játékra max. 160 000 Ft-ból. Mit ajánlasz? Előre is köszönöm válaszod,

MILÁN

Valóban sokan érdeklődnek manapság a játékra is alkalmas noteszek iránt, és viszonylag könnyű a döntés, főleg, ha szűkös a keret. Az általad meghatározott összegbe három notebook is pont belefér, az egyik az Acer Aspire 5750G, a másik az Aspire 5552G, a harmadik pedig a Hewlett-Packard Pavilion dv6. Operációs rendszerrel együtt mindhárom gép nagyjából 160 ezer forintba kerül, a döntés tulajdonképpen szimpátia kérdése. Az első és az utolsó egy mobil Radeon HD5650-et, míg a középső egy GeForce GT 540M-et tartalmaz. Ennek a két videokártyának az ereje nagyjából megegyezik, így ilyen téren teljesen mindegy, melyik gép mellett teszed le a voksodat. Processzor tekintetében már egészen más a helyzet, ugyanis az 5750G a legújabb kétmagos Core i3-2310M-et tartalmazza, míg az 5552G-ben egy három-, a Pavilionban pedig egy kétmagos AMD CPU foglal helyet. Játék szempontjából talán az első kettővel jársz a legjobban, így bizonyára már rájöttél, hogy arányaiban a Hewlett-Packardé a legdrágább szerkezet. Tekintettel arra, hogy úgyis játékra fogod használni, a touchpadok minősége aligha érdekel, bár meg kell jegyezni, hogy ezen a téren is a két Acer számít jobb vételnek. Ami a billentyűzeteket illeti, ott viszont a HP viszi a prímet, ez nem is lehet kérdés, ráadásul, míg az Acerekre 1, addig a HP-ra két év garancia van (ergo ha mindenképpen 2 éves jótállást szeretnél, akkor a Pavilion rögtön az élre kerül, az Acerekhez nagyjából 10 ezer forint a +1 év). Érdemes vásárlás előtt mindhárom gépet megnézni élőben, kipróbálni legalább a billentyűzeteket, hiszen azokat lehetetlen cserélni, játéknál pedig minden esetben szükség lesz rá.

HIBÁS BIOS

A gépem az elmúlt napokban magától újraindul, amikor nem kapcsol be, néha pedig megy, de a monitoron csak fekete kép van, semmi hibaüzenet. Most éppen elindult, és azt a hibaüzenetet dobja ki, hogy: The previous performance of overclocking is failed! Nos, ha jól tudom, ez a túlhajtásra/tuningolásra utal, csakhogy nálunk senki sem tuningolta a gépet, még csak a BIOS-ban sem voltunk.

A gépem:
- Intel C2D E7400 2.8 GHz
- 2×2 GB DDR2 RAM
- GeForce 9600 GT 512 MB
- MSI P31 alaplap
- Noname 350 W táp

Én így a tápra gyanakodtam elsőre, de egyáltalán nem tudok biztosra menni, ezért kérném a segítségéd! Előre is köszi a segítséget!

PCDAWEE

Valóban elképzelhető, hogy a tápoddal van a gond, ugyanakkor az alaplap is ugyanúgy ludas lehet. Én első körben két dolgot próbálnék ki. Az egyik, hogy letölteném az MSI honlapjáról a legújabb BIOS-t, és feltenném a deszkára, majd belépve a BIOS-ba, nyomnék egy Load Setup Defaults-ot, utána pedig Save and exittel kilépnék belőle. Ha ez sem segít, akkor megpróbálnék kölcsönkérni egy másik, lehetőleg márkásabb tápegységet. Ha ez se javít a helyzeten, akkor több mint valószínű, hogy az alaplapod lesz a hunyó. Próbaképpen ki lehet cserélni az alaplapon lévő CMOS elemet, hátha segít.

ÚJ OLCSÓ KONFIG

Új gépet szeretnék venni, az összeg ne legyen több mint 60 ezer forint. Amit eddig ajánlottak:
- Alaplap: Asrock 760GM-GS3 (11e Ft)
- Proci: Athlon II X2 250 Box (13e Ft)
- Videokártya: Sapphire Radeon 4650 512 MB DDR2 128 bit (9e Ft)
- Memória: Kingston 2GB DDR3 1333MHz (5e Ft)
- Merevlemez: Western Digital 500GB SATA2 WD 5000AADS (9e Ft)
- Táp: Chieftec CTG-400-80PB OEM táp (11e Ft)

Összegben nem igazán szeretnék feljebb menni, mert új játékokkal nem játszanék, inkább netezésre kéne meg pár régebbi játékra pl.: COD 4 multi. Szívesen várom a tanácsokat, hogy mit kéne cserélni mire. A válaszod előre köszönöm.

GERGŐ

60 ezer forintnál nagyon kicsi a mozgástér, sőt, nem is nagyon van. Az ajánlott gép teljesen elfogadható, érezhetően jobb boltot nem nagyon tudsz csinálni. Bár a Radeon HD4650 nem egy mai csirke, alapszintű játszadozáshoz még most is elég, ha arra kerülne a sor. Viszont, ha már elköltesz 11 ezer forintot tápegységre, akkor érdemesebb lehet a Corsair CX430 mellett letenni a voksodat.

GÉPFEJLESZTÉS

A mostani gépem már eléggé elavult, ezért szeretném fejleszteni.

Mostani konfig:
- proci: AMD Athlon 64 X2 4200+
- alaplap: ASUS M2N ilyen chipsettel: nVidia nForce 6100-405/430
- 2×512MB ddr2-es Kingmax RAM
- videokártya: MSI NX8600GT-E (MS-V088)

Illetve van még benne 1 Codegen 400W-os táp, 1 Samsung 250 GB-os (SATA) vinyó és 1 gigabyte PATA-s DVD-író.

A kiszemelt konfig:
- Asus M4A88TD-V EVO/USB3
- AMD Phenom II X4 955 C3 Black Edition Box
- Sapphire HD6850 1GB DDR5 11180-00-20R
- Kingston HyperX DDR3 1600MHz 6GB Kit3 CL9 XMP KHX1600C9D3K3/6GX
- WD Caviar Green 1TB WD10EARS
- Cooler Master Case Fan 20cm R4-LUS-07AB-GP w/LED Blue
- Asus 1225/S1 Blue
- Corsair CX CMPSU-500CXEU 500W Builder Series
- Samsung SH-S223C/BEBE 22× Fekete
- Scythe Kaze Q 3,5" 4 csatornás vezérlő előlapi panel
- Revoltec CCFL fénycső - Kék Twin
- Zalman CNPS7500-AlCu LED

A kérdésem, hogy szerinted mire elég ez a konfig, illetve, hogy mennyi ideig tudom használni (főként játékra és videoszerkesztésre) úgy, hogy a játékok még élvezhető sebességgel fussanak el rajta. Házat azért nem látsz benne, mert a mostani konfigom házába megy majd bele, és a nyáron majd építek 1 házat, azért van benne ennyi ventilátor. Előre is köszönöm a válaszodat:

CSABA

Mindenekelőtt kezdjük a memóriákkal, amelyek három darab 2 GB-os modult jelentenek, és az Intel előző generációs Core i7-es processzoraihoz tervezték őket. Természetesen működnek AMD CPU-kkal is, ám, ha teheted, inkább 2×4 vagy 1×4 GB-ot válassz helyettük, ugyanis a

Phenom II-kben nem három-, hanem kétcsatornás memóriavezérlő van, így páros számú RAM modulokkal érdemes használni őket a legjobb teljesítmény érdekében. A géppel egyébiránt semmi probléma nincs, jól összeválogattad az alkatrészeket, gyakorlatilag nincs igazán gyenge láncszem. A processzorhűtőnek kiválasztott Zalman CNPS-7500AlCu egy lassan nyolcéves fejlesztésen alapul, érdemes inkább modernebb megoldásokat keresni, annál is inkább, mert a négymagos Phenom II-höz illik valami combosabb coolert tenni (ha házon belül szeretnél maradni, akkor a CNPS10X abszolút ajánlható). Nem vagyok ugyanakkor meggyőződve arról, hogy nem járnál esetleg jobban a legújabb Core i3-2100-zal és a hozzá tartozó H67-es alaplapokkal, már ami a játékokat és a fogyasztást illeti.

GÉP UPDATE

Az lenne a kérdésem, hogy a gépemben mit kéne cserélni, hogy jól fussanak az újabb játékok (pl. BF: BC2 vagy majd a BF3). Nem vagyok nagy szakértője a témának, sőt, egyáltalán nem értek hozzá, pls. segítsetek.
– Gépem: FUJITSU SIEMENS G31T-M2
– Operációs rendszer Win7Prof
– Processzor: Intel(R) Core(TM) 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz X4
– Videokártya: NVIDIA GeForce 8600GS 512MB
– Monitor: BenQ G2010W
– Alaplap neve ECS G31T-M2
A tápomról pedig fogalmam sincs micsoda, de már most is bajos, szóval biztos cserélni kell. Valami olcsóbbra gondoltam, de mégis jóra mit tudnátok ajánlani? Előre is köszi,

MÁTÉ

Jó hírem van, ugyanis a Fujitsu-Siemens teljesen hétköznapi házba építette a birtokodban lévő gépet, így a tápegység cseréjét könnyedén megoldhatod, ugyanúgy, mint egy „normális" számítógépháznál. Az olcsóbb tápegységek közül a 400W-os FSP (8 ezer Ft), illetve a 430W-os Corsair CX (12 ezer Ft) ajánlott. Játékok szempontjából az igazán gyenge láncszemet a videokártya jelenti, ennek értelmes cseréje nagyjából 20 ezer forintból oldható meg, ajánlott vételnek a Radeon HD5670 és HD5750 névre keresztelt VGA-k ajánlhatók. Bár nem írtad, mennyi memória van a gépben, a játékok zökkenőmentes futtatásához legalább 2, de inkább 3 GB ajánlott.

MEREVLEMEZCSERE

Akkor mindjárt a közepébe vágok: már régóta van egy Western Digital WD800AAJS merevlemezem, ami sajnos most tönkrement, ezért újat szeretnék venni. Az alaplapom Asus k8n. Ezen, ha jól tudom, csak SATA 1-es csatlakozás van. A vinyók, amiket kinéztem magamnak: Western Digital WD10EURS 64MB SATA 1TB vagy Western Digital Caviar Green 64MB 7200rpm WD10EARS 1TB, de ezek elvileg SATA 2-es csatlakozással vannak ellátva.

A kérdéseim:
1. Mi a különbség a SATA 1 és SATA 2 között?
2. Köthetek-e SATA 1-es csatlakozóra SATA 2-es merevlemezt?
3. Tudtok ajánlani 15 000 Ft-os árkategóriában 1TB-os gyorsabb, csendesebb, energiatakarékosabb modellt?

Válaszotokat előre is köszi:

BÁLINT

Az első és második generációs SATA szabvány között a maximális adatátviteli sebesség mellett különböző technológiák támogatása jelenti a különbséget. A csatlakozók fizikailag kompatibilisek egymással, így ebben a tekintetben nem lehet gond egy újabb merevlemez használata. Bizonyos gyártók bizonyos termékei ugyanakkor körültekintést követelnek meg vásárlás után, ezért érdemes elolvasni vagy a gyártó honlapján lévő, vagy a termék mellé kapott használati útmutatót. A Western Digital Caviar Green szériájánál halkabb merevlemez jelenleg nem igazán van a piacon, lényegesen energiatakarékosabb sem, ugyanakkor gyorsabbat bőven találni, viszont az első két kritériumnak közel sem fognak megfelelni.

GÉPFEJLESZTÉS

Már erősen gondolkodom a gépem fejlesztésén egy ideje. Most ez a gépem van:
– GIGABYTE M61PME-S2
– Dual-Core AMD Opteron Processor 1210 (1810 MHz)
– Sapphire Radeon HD5570 GDDR3 (1024 Mb)
– 2×2 Gb Kingston DDR2 RAM (de az XP csak 3500-at kezel) meg egy Corsair 430 és egy integrált hangkártya

Na most: nem akarok túl sokat befektetni, egy jó HD5770-re és egy i3-as procira gondoltam, legfeljebb 60k-t akarok befektetni. Te mit mondasz, mit tegyek? Főleg játékra akarom használni. Remélem, beraksz, de légy szíves válaszolj, ha tudsz! Köszönöm:

NAGY PÉTER

Anyagi vonzatát tekintve a probléma sokkal nagyobb, mint amekkorának látszik, ugyanis a processzor cseréjéhez alaplapot és memóriát is cserélned kell, ugyanis a Core i3-as CPU-k már DDR3-at (RAM) és LGA 1155/1156-ot (foglalat) követelnek maguk mellé. Ha a rendelkezésre álló összeg valóban 60 ezer forint, én keresnék a használtpiacon egy megbízható és nem túl idős, még garanciális LGA 775-ös alaplapot, bele egy legalább 2,6 GHz-es Core 2 Duo processzort, így meg tudod tartani a memóriákat, vagy legalábbis ki tudod tolni a cseréjüket. Ez a két alkatrész nagyjából 25-30 ezer forintból meg kell, hogy legyen, a másik 30 ezernek pedig bőven elegendőnek kell lennie egy HD5770 beszerzésére, sőt, ha a videokártyára szánt összeget 38-40 ezer forintig fel tudod tornászni, akkor a Radeon HD6850 személyében egy olyan VGA-t tudhatsz magadénak, amellyel kettő, de akár három évig is kiszolgálhatod a soron következő játékok döntő többségét.

VIDEOKÁRTYAGOND

Lenne egy nagyon nagy problémám. Mindig felrakom a legújabb NVidia drivert, mint most is (270.61). Egy idő után feltűnt, hogy a kép időnként elkezdett vibrálni, és az ikonokon és betűk szélén látni, hogy hullámzik az egész kép, és nem múlt el, akárhogy állítottam a képfrissítést, egy idő után mindig visszajött. Később a játékok is elkezdtek lefagyni. Van, hogy megáll a kép és a hang, a gép teljesen lefagy, és újra kell indítanom, de rosszabb esetben elsötétül a kép, a monitor készenlétbe kapcsol, furcsa géphangok jönnek a hangszóróból, és még az újraindító vagy a bekapcsoló gombra sem reagál. Ez elég ijesztő. Visszaraktam az előző (266.58) drivert amivel korábban nem volt semmi hasonló gond, de most ezzel is csinálja, azzal a különbséggel, hogy a vibráló/hullámzó kép (egyelőre) elmúlt. Én arra gondoltam, hogy esetleg a videokártyával lehet valami (GeForce 9600GT), de remélem, nincs igazam. A gépen amúgy Windows 7 Home Premium 32bit van, ha számít valamit. (A gép többi része: Intel Core 2 Duo E8200 2.66 GHz , 2 GB RAM, 400W-os Chieftec táp).
Ja, és van még egy kérdésem: Elbírna a táp egy Radeon HD5770-t?
A segítséget és a választ előre is köszönöm!!

Sajnos több mint valószínű, hogy a videokártyáddal lesz a gond, de annyit még meg lehetne nézni, hogy a Windows töltése közben is jelen van-e ez a jelenség, avagy sem. Mert ha nem, akkor egy rendszerújratelepítés megoldhatja a dolgokat. Ha valóban a videokártyával van gond, és már nem garanciális, akkor van egy jó hírem is, a Radeon HD5770-ből akár kettőt is kibír a Chieftec táp. Elképzelhető ugyanakkor, hogy a táp a ludas, ezért, még mielőtt bármit lépnél, egy jó minőségű kölcsön táppal mindenképpen megnézném a rendszert.

HÁZKÉRDÉS

Szeretném, ha segítenének, mert új cuccokat akarok vásárolni, és nem vagyok benne biztos, hogy beférne-e a gépházba, és egy 450W táp elbírná-e. Ezeket akarom beszerezni:
– GIGABYTE GA-MA78LMT-US2H
– AMD Phenom II X6 1090T 3.20GHz AM3 BOX Black Edition
– GIGABYTE GV-R6850C-1GD HD6850 1GB GDDR5 PCIE
– KINGMAX Hercules 2048MB DDR3 1600MHz 2db
– A gépházam: FCPC 2042C

Előre is köszi a választ,

MÁRK

Igen, minden kiszemelt alkatrész befér a házba, de elképzelhető, hogy a videokártya tápcsatlakozójának biztosítani kell némi helyet, így vele egy magasságba lehetőleg ne szerelj merevlemezt.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Úgy tűnik, hogy csak vicceltek ezek a terroristák, ami csak azért fura, mert eddig nem a stand up volt a fő profiljuk, de ha épp most váltanak, hát isten neki, hadd szóljon (bár ez sem feltétlenül jó felszólítás olyanoknak, akik eddig bombákkal üzleteltek). A furcsa dolgoknál maradva szeretnék elmesélni valamit: a minap átment előttem egy fekete macska, akinek három lába volt. Alapból nem vagyok babonás (ha valaki egy olajfinomító és egy hőerőmű közvetlen közelében nő fel, az hamar rájön, hogy az életet nem a vészterhes jelek, hanem a benzin meg az áram léte befolyásolja döntően), de azért ezen elgondolkoztam picit. Szegény macsek ránézésre tényleg elég nagy rakás szerencsétlenség volt, ráadásul elszántan igyekezett, hogy átmenjen előttem, olyan arckifejezéssel, amit leginkább a küldetéstudat szó jellemez. Ijesztő élmény volt, de azóta sem történt semmi komoly szerencsétlenség velem – tudja valaki, milyen időbeli hatállyal működik egy mozgássérült ómen?

AZ ÉLET TIZENNYOLC ALATT

Szia, Miguel!

A minap a kezembe vettem a múlt havi lapot. Minél fogva előző hónapban lejárt az előfizetésem a lapra, májusban kénytelen voltam újságosnál venni a mégérdemelt gurumat. Odaérve megrökönyödve láttam az aktképet a címoldalon. Most már gondolom tudod, miért írok, és talán nem is ez lesz az egyetlen ilyen levél. **(Nem, volt még egy másik is. - M)** Fellapozva az újságot a Witcher tesztnél meg is találtam, amire számítottam, gondolom, mindenki tudja, mire gondolok. Gyors ütemben lapoztam az első oldalra, és most már szemet is szúrt a 18-as karika, bár még mindig nem tudom, azt viccnek szántátok-e. Azon túl, hogy elkeserítő az újságosasszony viselkedése, minthogy tizenöt éves létemre hidegvérrel nyújtotta át a gurut, a levelem tárgya az lenne, hogy felhívjam figyelmeteket: mindenképpen építő kritikaként elítélem ezt a tettet, bárki legyen is a felelős. Csak azt szeretném elérni, hogy ha már kénytelenek vagytok ilyen tartalmat is közölni, akkor szorítkozzatok a PGO-ra, mert az újság nem a legmegfelelőbb hely. Én legalábbis így érzem. Hab a tortán a dolog legrosszabb következménye, mégpedig a játék feketelistára helyezése Anyukám részéről, aki valahogy rátette a kezét a cikkre, pedig bőszen bújtattam előle.

Mindazonáltal remélem, javaslatom nyitott fülekre talál, és hogy nem pazaroltam túl sok idődet. Sok szerencsét az e havi levrovhoz is, hű olvasótok:

BÁLINT

Itt és most szeretnék bocsánatot kérni mindenkitől, aki szerint botrányos, hogy egy meztelen (bár semmit sem mutató) nőt tettünk a címlapra, mostantól marad a jól megszokott fegyveres férfi, ezek szerint olyan korban élünk, ahol a fegyvereknek jobb a PR-juk, mint a szép nőknek (vö.: Szeretkezz, ne háborúzz). A címlap amúgy szerkesztőségi döntés volt, és bizonyos szempontból kényszerűség is, hiszen pár hónappal korábban már volt egy Witcher 2 címlapunk, és a most kapott címlapartok között egyik sem volt olyan jó, hogy ne az jutott volna eszünkbe: már megint Geralt. Számítottunk arra, hogy így talán lesznek olyanok, akik nemtetszésüket fejezik ki, de elárulom, hogy közel sem volt akkora gyűlölethullám, így összességében egyelőre nem bántunk meg semmit.

Egyébként arra mindeképp jó volt a dolog, hogy kiderüljön, milyen fura nép vagyunk mi. Az újság mellé adott játékban a fő cél az, hogy minél több emberen száguldjunk keresztül, valahogy ez ellen senki nem tiltakozott. Az újság belsejében durvábbnál durvább játékokból látsz képeket, és mégis egy meztelen nő látványa miatt írsz levelet, holott majdnem biztos vagyok abban, hogy 15 évesen nem ez az első találkád az emberi test rejtelmeivel – ne érts félre, szerintem is ijesztő az, ahogy a korodbeliek a szexről és a nemi szerepekről gondolkoznak, de ha már választani kell, inkább a szex, mint a gyilkolás. Anyukád döntését amúgy helyeslem, bár nem teljesen értem – csak azért nem enged oda egy felnőtteknek szóló program elé, mert mi a címlapra tettünk egy nőt? Fogadjuk el, hogy nem viccből van rajta a dobozon, hogy milyen idős kortól érdemes odaadni a gyereknek a játékot, hanem felhívás annak érdekében, hogy ne véletlenül kelljen szembesülni azzal, hogy a képernyőn vér, belek, csúnya beszéd, és uram bocsá' szex is megjelenhet.

Ugyanígy nem véletlenül követtünk el mindent annak érdekében, hogy az előző Gururól is kiderüljön mindez – nem, nem viccnek szántuk a 18-as karikát, és nem véletlenül tettük a CHIP-es matricát Triss fenekére sem, sőt, az előfizetők elméletileg nem átlászó nejlonban kellett kapják azt a számot, szóval minket senki nem vádolhat azzal, hogy nem szóltunk, vagy hogy nem voltunk diszkrétek. Senki fejéhez nem tettünk pisztolyt a vásárlás előtt, bár most, hogy kimondtam, nem is tűnik olyan hülye ötletnek… (Nyugi, viccelek, nincs annyi pisztolyunk.)

JAPÁN KATASZTRÓFA

Sziasztok!

Nem most volt, de épp a minap gondolkoztam el a dolgon: vajon a játékiparra milyen hatása lesz a Japánban történteknek? Az egy dolog, hogy arrafelé megszokták a komoly földrengéseket, de földrengéssel és cunamival ők sem nagyon számolnak – ahogy néztem, az ország romokban áll, Fukusimában még most sem uralják a helyzetet, szóval elég nagy a gáz. Talán hülye kérdés, de szerintetek kihat ez a szórakoztatóiparra is?

SHAMU

Igen, talán már elég idő telt el ahhoz, hogy részletekről beszéljünk anélkül, hogy bárki kiakadna („Kit érdekelnek a hülye játékok, mikor meghalt 20 000 ember?"). Abban igazad van, hogy a japánoknál a négyes-ötös erősségű kis remegéseknek nincs sok hírértéke, pedig itthon egy ilyen földmozgás hetekre elegendő muníciót látja el a kereskedelmi tévéket. Az, ami márciusban történt, valóban kivételesen durva összjátéka volt a balszerencsének, és az elemzők szerint komolyan befolyásolja a két nagy japán játékkiadó helyzetét. A Sony a negyedév elején még 800 milliós pluszt tervezett, amit a lapzártánk előtt nem sokkal módosítottak picit, mínusz 3,1 milliárdra, mindezt persze dollárban (bár tökmindegy, százmilliók és milliárdok esetében akár forintban vagy hangyában is számolhatunk). A teljes mutatványt nehéz lenne a természetre kenni, nyilván szerepet játszott a hackeres kaland is, de a lényeg, hogy a gyártósorok kiesése, a logisztika és a kereskedelem akadozása komolyan hátráltatja a japán piacot,

és nyilván a külföldi szállítmányok sem élveznek prioritást: inkább a gyógyszer jöjjön, mint a PS3 menjen, valahogy így gondolkoznak a japánok.

A másik keleti gyártó, a Nintendo is megszenvedi a történteket, bár a 3DS eladási adatainak magyarázatában inkább csak egy mellékmondat a katasztrófa, lassan a japánok is elismerik, hogy a gyenge marketingkampány okolható a várakozástól elmaradó számokra.

TABUK LEDÖNTVE

Kedves Miguel!

Habár sokszor elgondolkoztam azon, hogy levelet küldjek neked (a dizájnváltásnál, a COD tesztnél vagy az előző szám után), sosem volt hozzá igazán erőm, habár a mondandóm mindig elkészült a fejemben. Ellenben az aktuális guru és az azt megelőző panaszkodás okán úgy döntöttem, csak elküldöm a levelem.

Az első fontos mondandóm a címlappal kapcsolatos, amit elképesztően eltalált szati. Ez egy tabudöntögető oldal (lehet megint shoe nemi identi....{vagy éppen Midnite?}... tásához van köze?), és dizájn szempontjából elképesztően jó, hisz a középre igazított csajszi miatt öt cikk rövid leírása fért ki a címlapra, ráadásul sokkal szellősebben, mint az eddigi balra igazított négy leírás, és ez habár apróság, szerintem sokat dob az újság megjelenésén.

A fontosabb pedig a tartalom, ami kis részben átalakult. Ugyanis az első 3 oldalba sikerült az addig 5 oldalas, mondhatni előszó illetve tartalomjegyzék összesűrítése, ami szerintem jó ötlet, mert így nyertetek 2 oldalt (amit remélhetőleg legközelebb kihasználtok, hisz ez egy eléggé karcsú szám volt {cirka100 oldal, ugyanúgy, mint az előző, ellentétben a crysis 2-es lap 110 oldalával}). Azonban nemcsak itt változtattatok, hisz a hardverhírek is teljesen átalakultak, ahol most már nemcsak majdnem kész termékekről, hanem spekulációkról, pletykákról is hallottunk, ismét kisebb helyen, mint eddig. Az egyetlen, mondhatni hiba szerintem az, hogy eltűnt a Guru Álom PC rovat, amit szerintem vissza kéne hozni, én általában örömmel olvastam, és szereztem belőle ötleteket gépfelújítás előtt. Lényegében ennyit akartam mondani, amolyan építő jellegű kritikának. Ja, mégsem, hisz lenne 2 gondolatom azoknak, akik folyton panaszkodnak a lap mellé adott játék miatt. Az első, hogy amíg nem játszottál vele, ne kritizáld, a másik pedig: egy minőségi lapot nem a mellé adott bónusztartalom határoz meg, hanem a sorok közt elrejtett gondolatok, és ebből a szempontból hiba nincs a PC GURU-ban. Én ennyi voltam. Válaszodat előre is köszönöm.

PÉTER

Látod, és mégis vannak, akiknek nem tetszik. A nemi identitásokhoz amúgy nem sok köze van a dolognak, mert Midnite nem a lányokat szereti, és hasonlóképp van ezzel Shoe is. (Tessék idegondolni egy smiley-t, mert nyilván csak viccelek, és tesztelem, hogy Shoe olvassa-e a levrovot.)

Sajnos az, hogy átstrukturáltuk a lapot, a kényszerűség eredménye, a válság dübörög, így volt pár kompromisszum, amit meg kellett kössünk, de ha már az élet citromot ad, miért ne legyen belőle limonádé – sok olyan oldalt újraterveztünk, ami feleslegesen vitte a helyet, így összességében senkit nem ért kár. A Guru ÁlomPC szünetel egy darabig, mert át kell gondolnunk, megy a vita, hogy az eredeti felállás maradjon, vagy valami használhatóbbat készítsünk, esetleg tegyünk oda is meztelen csajokat, hehehe.

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL

Hali!

Kiakadtam. Leszedtem a Witcher 2-t, és nagyon rossz. Védekezés, minden. Védekezésnél nyomom, erre semmit nem csinál. Viszont a Fable 3... Na, az egy igazi játék, méltó befejezése a szériának. Most vittem ki teljesen. Nagyon jó.
Üdv!

BÁLINT

U.i.: Szerintem hamarabb kijátszottam én a Fable 3-at, mint ti teszteltétek volna :P

Komolyan nem értem, hogy milyen gondolatmenet vége az, hogy „...és akkor írok egy ilyen levelet a PC Gurunak", de hogy éreztessem, milyen jókedvű és asszertív vagyok én így hajnali negyed háromkor, válaszolok. Bár önmagában az, hogy „leszedted", vagyis elloptad a Witcher 2-t, elég nagy baj, de ha nem tetszett, és hamar letörölted, akkor oké, valamilyen szinten elfogadható a dolog, hiszen ha megvetted volna, és úgy nem tetszik, talán soha többet nem vásárolsz játékot. Főleg azért gondolom ezt, mert ha jól értem a leveledet, akkor a Fable 3-at ugyan szintén loptad, de aztán annyira tetszett, hogy megvetted, nem igaz? Nos, nem is vagy te olyan elvetemült, ha mindent összeadok. Hm, várjunk csak, azt írod, hogy szerinted előbb játszottál vele, mint mi – nos, ha loptad, akkor könnyen lehet, bár, még akkor sem valószínű, ugyanis a lopott változatok általában akkor tűnnek fel, amikor gyártásba megy a játék, így maximum egyszerre játszottunk. Persze attól még, hogy büszke vagy rá, ugyanúgy megloptál valakit, ami nem szép dolog. Legközelebb valami mással keress meg inkább, a címem itt van lent.

Miguel
levrov@pcguru.hu

HÓNAP LEVELE +

Kedves Gurusok!

Remélem, nem kiabálom el, de nagyon úgy tűnik, hogy sikerült a kitűzött cél: a szüleimmel megegyeztem, hogy ha kitűnő leszek év végén, kapok egy egyéves Guru-előfizetést. Töriből ugyan még felelnem kell az ötösért, de úgyis olyan anyag van, amit szeretek, úgyhogy nem félek. A lényeg: sikerül összehozni egy olyan bizonyítványt, ami miatt a szüleim nemcsak egész nyáron hagynak játszani, de pluszban a kedvenc újságom is minden hónapban menetrendszerűen érkezik majd. Bár nektek nem sok közötök volt a sikerhez, de azért mindenképpen köszi! *Marion*

Nos, valóban nem sok közünk van ehhez a szép teljesítményhez, de mindenképpen gratulálni szeretnék, főleg ahhoz, hogy lesz tíz egész heted a kedvenc játékaidra, no meg a kedvenc újságaidra (bár meg kell jegyeznem, hogy lányként az a minimum, hogy kitűnő a bizonyítványod). Azért, hogy ne egész nyáron a szobában tespedj, küldök egy kis meglepetést – nem tudom, van-e a Mizumi Kennél nagyobb vízipuska az országban, de remélem, hogy a leglemelegebb napokon ez azért kimozdít majd a géped elől. Egy dolgot kérek: a postást ne bántsd vele, ha lehet.

HÓNAP LEVELE –

Helló, Miguel!

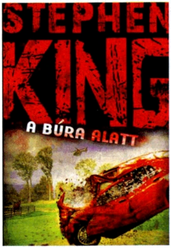
Néhány hónapja elkezdtétek a hónap levele nyereményjátékot. Először a legújabb Medal of Honort, a következő számban egy Carrera ajándékcsomagot, majd egy autómodellt, végül a mostani nyertes pedig kulcstartót kapott. Most nem azért, hogy ötleteket adjak, de ha így folytatjátok, a következő nyeremény akár egy doboz gyufa is lehetne. *Levente*

Kedves Levente, az ötlet remek, és hogy lásd, kivel van dolgod, meg is jutalmazlak azonmód. Néhány kiegészítés. **1.** Ez nem nyereményjáték, ez az én jó szívem. Aki olyan levelet ír, az kap valamit a fiókomból (na jó, az a vacak vízipuska, amit a másik levélíró kap, speciel a szekrényben volt). **2.** Nem kulcstartó volt simán, hanem egy 1 GB-os pendrive, ami piros versenyautónak álcázza magát. Mondhattam volna, hogy gurus ereklye, de valójában egy igen kedves kapcsolattartótól kaptam, nem is tudom, mit szól majd, hogy továbbadtam. **3.** Tudom, hogy az internetes névtelenség korában furcsa lesz, amit mondok, de... Legközelebb nem kellene inkább valami olyat letenni az asztalra, ami pozitív? Jó levelet írni nagyjából ugyanannyi idő és energia, mint rosszat...

STEPHEN KING

A búra alatt (1-2.)

regény • Európa



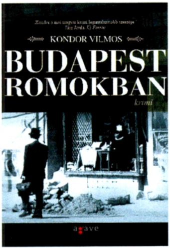
A Stephen King-rajongók örülhetnek, hiszen a nyár elejére megjelent a mester legújabb munkája, A búra alatt, amely a közeli jövőben játszódik, és egy olyan városka életét mutatja be, amelyre egy nap váratlanul egy láthatatlan búra ereszkedik. A hétköznapokban teljesen csendes vidék életét nemcsak az borzolja fel, hogy a búra alól nem lehet kijutni, de szép lassan elkezd nőni a feszültség is, ami természetesen nem várt eseményeket eredményez...

KONDOR VILMOS

Budapest romokban

regény • Agave Könyvek

Itt a nyár, így elérkezett a könnyed és szórakoztató olvasmányok ideje is. Az Agave kiadó is sorra jelenteti meg sorozatainak legújabb köteteit, és a szórásból nem maradhat ki kedvenc magyar krimiírónk, Kondor Vilmos legújabb regénye, a Budapest romokban sem. 1946-ban járunk, Gordon Zsigmond újra nyomoz, és hamarosan ismét olyan galibába keveredik, mint a háború előtt és alatt. Rajongóknak persze kihagyhatatlan darab.



BARÁTH KATALIN

A türkizkék hegedű

regény • Agave könyvek

Krimifronton a második nagy kedvencünk Baráth Katalin, aki a Fekete zongorával már bizonyított, és most megérkezett a folytatás is, amiben a korábban megszeretett Dávid Veron ezúttal a fővárosban kezd nyomozásba. A cél egy elveszett kisfiú felkutatása, és ez már az 1910-es évek Budapestjén sem könnyű feladat. Még szerencse, hogy Veron igazi makacs teremtés...

PIERROT – SZÉLESI SÁNDOR

JUMURDZSÁK GYŰRŰJE

Alexandra • 400 oldal • 2990 Ft

A Jumurdzsák gyűrűje cím sokatoknak ismerősen csenghet, hiszen 2007 elején már találkozhattatok ezzel a történettel, csak éppen egy interaktív film/kalandjáték formájában, amit a Private Moon Studios fejlesztett. A „legenda" most újraéledt, hiszen a játék elkészítésében is hatalmas szerepet vállaló Pierrot az elmúlt években összeállt Szélesi Sándorral (akit sokan csak Anthony Sheenardként ismernek), és az egykori kalandprogram forgatókönyvét egy 400 oldalas regénnyé dolgozták át. Főhősünk Jonathan Hunt, a New York Times riportere, aki a családi hagyaték átböngészése után Magyarországra érkezik, hogy megfejtsen néhány levelet, amiben egy bizonyos Ábray professzor az időutazás létezését bizonygatja. A cselekmény központja Eger, fontos szerep jut sokunk kedvenc gyerekkori olvasmányának, az Egri csillagoknak, és ami elsőre csak buta fantasztikumnak tűnik, az hamarosan egyre rejtélyesebb események sorozatát okozza, és a címben is szereplő gyűrű legendája lassan-lassan hősünket is megbabonázza. A Jumurdzsák gyűrűje könnyed olvasmány, a történelem és a fikció kellemes keveréke, ezúttal olyan környezetben, amit mindannyian jól ismerünk, így könnyebb is azonosulni vele. A nyári időszakban a téma iránt fogékonyak számára könnyed kikapcsolódás lehet, s azoknak, akik a kötet végére megkedvelik Jonathan Huntot, jó hír lehet, hogy a kiadó egész sorozatban gondolkodik, így könnyen lehet, hogy nem utoljára találkoztunk a kíváncsi New York-i újságíró kalandjaival.

VIKTOR PELEVIN

A RETTENET SISAKJA

Cartaphilus • 240 oldal • 2200 Ft

Viktor Pelevin legújabb munkája meglehetősen zavarba ejtő irodalmi mű, már eleve a műfaja is meghatározhatatlan. Lényegében regény, de egyáltalán nem olyan módon, ahogy azt megszokhattuk, ha egészen pontosan szeretnénk leírni a formát, akkor azt mondhatnánk, hogy chatregény. Chatregény, ugyanis a ránk váró 240 oldalon csakis chates párbeszédeket olvashatunk, olyan emberekét, akik váratlanul egy virtuális világban, egy virtuális labirintusban ébrednek, és kizárólag egy számítógépes program segítségével tudnak kommunikálni. S ezen kommunikáció, az egymással való beszélgetés, információmegosztás adja a regény testét. A mondanivaló azonban ennél sokkal mélyebb, hiszen a felhasználók nevei (Ariadna, Rómeó, Monstradamus, Diótörő) beszédesek, és ahogy a beszélgetés kezd kibontakozni, lassan kiderül, hogy a hely, ahonnan a „felhasználók" nem tudnak szabadulni, az kísértetiesen hasonlít Minotaurusz labirintusára. És ha labirintus van, abban bizony szörnynek is kell lennie... Pelevin regénye nemcsak a formája miatt zavarba ejtő, hanem a tartalma okán is. Kik is valójában a felhasználók, mi a feladatuk, ki lehet-e jutni a labirintusból, mi virtuális és mi valós, és egyáltalán, mi az a rettenet sisakja? Érdekes kérdések, és a válaszok valahol ott rejlenek a sorok között, csak rájuk kell találni. A rettenet sisakja nem hétköznapi olvasmány, azonban egyedi élmény, egy furcsa (és sajnos rövid) utazás. Ha nyitott vagy az újra, a modernre, akkor neked is érdemes belemerészkedned ebbe a labirintusba.

DEATH CAB FOR CUTIE

CODES AND KEYS

Atlantic ➲ 11 szám

Ugyan a dobosait rendkívül szorgosan cseréli – már a harmadikat rágja –, de a naptári évekhez igazított ütemtervet nem: ha valami, hát ez biztosan elmondható a Death Cab For Cutie-ról. Hiszen 1997-es megalakulásuk óta kettő, maximum hároméves időközönként mindig jön egy új album az indie rockot és popot egészséges mennyiségű felszínes melankóliába oltó bandától. Hét album tizennégy év leforgása alatt erősen tisztességes teljesítmény, főleg egy viszonylag konstans minőség mellett. És bár a Codes and Keys nem rúghat labdába a klasszikus Death Cab For Cutie albumok mellett, de van annyira korrektül összerakott és színvonalas, hogy ne kelljen túlságosan nagyokat rúgni bele. Igaz, a bruttó negyvenöt perc villámgyorsan lepereg, és ez idő alatt kevés olyan igazán karakteres, emlékezetes szám hangzik el, ami öregbítené a banda hírnevét, de a helyzet biztató. Ott van például a címadó Codes and Keys, amely már a második helyről kellő lendületet ad a folytatáshoz, passzív-agresszív dobos-hegedűs keverékével: talán ez a csúcspont. Még jó, hogy a maradék nem a mélyrepülést, csak a szolid szinten tartást képviseli. A torzított vokálú Some Boys a perverz lihegésével, a You Are a Tourist parádés gitárbetétjével, vagy épp az Edge-et idéző Undearneath the Sycamore egy befutott, érett zenekar tökéletes kézjegye, amit a legjobban az utolsó dal foglal össze a címével: Stay Young, Go Dancing. A Death Cab tagjai ugyan már nem fiatalok, de zeneileg még mindig a csúcson vannak!

LADY GAGA

BORN THIS WAY

Interscope ➲ 14 szám

Identitászavarral vádolni Lady Gagát csak kicsit túlzás: eddig nem úgy tűnt, mintha választott volna magának egyet. Ahogy az öltözékében, úgy a zenében is leginkább a földön hempereg, és azt tartja meg, ami rajta marad – ez eddig leginkább megaslágerek halmozásából és szándékos botránykeltésből állt. A Born This Way már csak ezért is szorult helyzetből indul, mert egy olyan csúcsot kellene megközelítenie, amit ennyi év alatt szinte lehetetlen, és ez végül be is igazolódik. Mert bár a Born This Way a legkevésbé sem rossz, de még csak megközelítőleg sincs rajta egy olyan fajsúlyos, agyonjátszható szám, mint a Bad Romance, az Alejandro, a Paparazzi, a Pokerface vagy épp a Just Dance. Leginkább az útkeresésről szól: kérlelhetetlenül meg szeretne felelni mindenkinek, de talán pont ez a legnagyobb baja. A Poker Face-t túlságosan is imitáló Highway Unicorn, a Madonnát idéző Government Hooker, a Bad Romance-t szinte hangjegyről hangjegyre kopizó Americano egyszerűen nem mérhető egymáshoz. Vannak ugyan csúcspontjai (a leszedált Bloody Mary, az említett Government Hooker, az egyértelműen koncertekre írt The Edge of Glory), de a köztes dalok inkább tűnnek időhúzásnak, mint egységes koncepciónak. Ezt az egyensúlyvesztett útkeresést talán az album hosszúsága is jól mutatja, hiszen a 14 szám, a több mint egy óra ebben a kategóriában talán túl sok – jobb lett volna, ha ennek a negyede inkább a vágószoba padlóján marad. Bár onnan úgyis minden Gaga testére kerül!

BON IVER

BON IVER

4AD ➲ 10 szám

Justin Vernont minden bizonnyal elcserélték a kórházban, mert biztos, hogy egy ponton Sámsonnak hívták: az ő ereje nem a hajából, hanem leginkább a szakállából és páratlanul gyönyörű hangjából ered, de a kettő szinte nem vonatkoztatható el egymástól, ahogy az sem, hogy az indie folkban 2011 tájékán megkerülhetetlen jelenség. Elvégre kevés olyan folkénekes van, aki még egy Glastonbury-nyi mezőt is meg tud tölteni emberrel, ráadásul annak minimum a harmada képes transzba esni az örömtől a Skinny Love vagy épp a The Wolves kapcsán (utóbbi mindenkinek kötelezően megnézendő, főleg a 3. perctől! - http://youtu.be/-jxP7dQYBb8). Egy lemezkultuszt építeni remek teljesítmény, az viszont már annál is erőteljesebb, ha ezt sikerül a másodikkal is megőrizni. És a nem túl kreatív névválasztás ellenére a Bon Iver a zenekar magas mércéjével mérve is remek lemez – gazdagabb, teljesebb, és ugyanannyira őszinte, mint a debütálás volt. Gazdagabb, mert sokkal mélyebb a hangzása (a trombiták, hegedűk erőteljesebb behozatala telitalálat), a nyitó Perth már-már himnusznak is beillene, ahogy a féltávon epikusba csapó Towers is, amely minimum 3 hangzásvilágot hoz egy tető alá, amit az egyszerű zongoraalap köré font Wash, illetve a néha már könnyfakasztóan szép, a nyolcvanas éveket idéző Calgary tesz igazán kerek egésszé. Ugyanebből az alapból építkezik a záró Beth / Rest is, ami után már tényleg biztos: Vernontnak és a szakállának a legnagyobbak között a helye.

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

BEYONCÉ
4

BRUNO MARS
Doo-Wops and Hooligans

CARS 2
Filmzene

THE BASEBALLS
Stings 'n' Stripes

TRANSFORMERS 2
Filmzene

FORRÁSKÓD

ADATOK

RENDEZŐ
Duncan Jones

SZEREPLŐK
Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga

HOSSZA
93 perc

Jó időutazásos film régen volt már a mozikban, így a Forráskód olyan, mint egy falat kenyér, annak ellenére is, hogy nem klasszikus időmanipulálós sztorival van dolgunk, hiszen a főhős Colter Stevens századost csak nyolc percre tudják visszaküldeni a múltba, és csak az idő egy meghatározott pontjára. Az egykori helikopterpilóta feladata, hogy rájöjjön, ki a felelős egy Chicagóba tartó személyvonaton történt bombamerényletért. Colternek azonban nemcsak az idővel, de a feletteseivel és a saját múltját körüllengő homállyal is meg kell küzdenie. A Forráskód története a többszöri időugráson és a robbanásokon túl szerencsére tartogat érdekes csavarokat is, s habár maga a mozi nem egy világmegváltó alkotás, könnyed hétvégi szórakozásnak tökéletesen megteszi, hiszen az érdekes alapkonfliktus mellett jut hely romantikának, kellő mértékű akciónak és még némi morális mondanivalót is sikerült a másfél órás játékidőbe zsúfolni. A színészek szimpatikusak, Jake Gyllenhaal hiteles a profi katona szerepében, és a romantikus vonalat képviselő Michelle Monaghan is hozza a kötelezőt. Amellett, hogy a happy end természetesen garantált, a végkifejlet felvet néhány kérdést is, így a megtekintést követően akár érdekes beszélgetésbe is keveredhetünk az időutazást és a párhuzamos dimenziókat illetően.

Érdekes időutazós alapkoncepció, megfelelő színészi játék, feszes rendezés.

GURUMÉRLEG

A történetben akadnak fekete foltok és vannak illogikus pillanatok, de kérem, hát időutazásról beszélünk...

HALÁLOS IRAMBAN 5

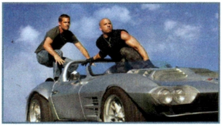
ADATOK

RENDEZŐ
Justin Lin

SZEREPLŐK
Vin Diesel, Paul Walker, Dwayne Johnson

HOSSZA
130 perc

2001-ben, a Halálos iramban első részének megjelenésekor valószínűleg még maga Vin Diesel és Paul Walker sem gondolta volna, hogy 10 évvel később már az ötödik részben ülnek a kormány mögé, azonban a „csoda" megtörtént, s bizony azt kell mondanunk, a dolog nem is sült el olyan rosszul. A Halálos iramban: Ötödik sebesség ott veszi fel a fonalat, ahol a negyedik részben abbamaradt. Brian és Mia kiszabadítja Domot, így mindenki a körözési listákra kerül, menekülni kell. A kis csapat Rióban fut újra össze, ahol el is vállalnak egy „utolsó" akciót, ami annak rendje és módja szerint rosszul sül el. Hőseinkre egyszerre kezd vadászni az alvilág és a világ legdurvább rendőre (Dwayne Johnson), ám mindez nem gátolja meg abban az autóőrülteket, hogy belevágjanak egy minden eddiginél veszélyesebb kalandba. A Halálos iramban széria legnagyobb előnye, hogy szakított az utcai versenyzéssel, és igazi akciószériává vált, ahol a lövéseknek, a bunyóknak és a robbanásoknak már sokkal nagyobb szerep jut, mint a kuplungnak és a váltókarnak. Ugyan az ötödik rész 130 percéből bőven ki lehetett volna vágni a kissé felesleges és kínos családi jeleneteket, ennek ellenére egy igazi popcorn mozival van dolgunk, ami megéri a pénzét. Egyetlen tanácsunk van csupán a megtekintéssel kapcsolatban: felejtsetek el mindent, amit a fizikaórán tanultatok.



Látványos akció, felvonul szinte az összes eredeti karakter, az utcai versenyzés a háttérbe szorult.

GURUMÉRLEG

A dráma és a családi kötelékek erőltetése nem sikerült túl hitelesre, de persze azért túl lehet élni.

ÚJABB TOMB RAIDER MOZI

LARA ISMÉT BEDOBJA MAGÁT A VÁSZNON

Miközben a játékvilág is várja a teljesen megreformált Lara Croft visszatérését, Hollywoodban is beindult valami, ugyanis már készülőfélben van az újabb Tomb Raider mozifilm, ami viszont nem a korábbi két rész folytatása lesz, hanem egy teljesen új történet. Ami bizakodásra adhat okot, hogy a forgatókönyvet Mark Fergus és Hawk Ostby írja, akik eddig a Vasembert és a Cowboyok az űrlények ellent tették le az asztalra. A női főszereplőről eddig nincs semmi információ...

2012-BEN ÚJRA SÜLLYED A TITANIC

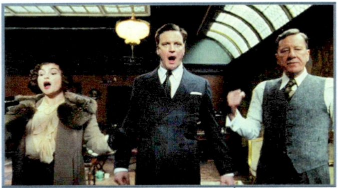
JAMES CAMERON NEM BÍR MAGÁVAL

Tudjátok, melyik volt a világ legjövedelmezőbb filmje az Avatar előtt? A Titanic. És tudjátok ki rendezte a Titanicot? James Cameron. Ő pedig nem nyugszik, az Avatar készítése során annyira beleszerelmesedett a 3D-s technológiába, hogy most fogja az 1997-es katasztrófafilmet, és az egészet szépen átülteti 3D-be, hogy aztán 2012-ben újra megnézhessük a Titanic és Leonardo DiCaprio pusztulását a mozikban. Állítólag nagyon odafigyelnek a 3D-s konvertálásra, ám ennek ellenére igen erős a pénz szaga.

THOR FOLYTATÁS 2013-BAN

NEM CSÖKKEN A KERESLET A SZUPERHŐSÖK IRÁNT

Még javában vetítik a mozik az idei év egyik legütősebb képregényfilmjét, a Thort, a bevételek azonban már 300 millió dollár felett járnak, így nem csoda, hogy már mindenki a folytatásról beszél. A bennfentesek szerint a film leghamarabb 2013-ban kerülhet majd a filmszínházakba, és már megindultak a találgatások az ellenfeleket illetően is. A jelenlegi pletykák a Varázslónőről és az Executioner nevű karakterekről szólnak. Meglátjuk. Egyelőre csak az a biztos, hogy lesz folytatás.



A KIRÁLY BESZÉDE

DVD / Blu-ray

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD/2 DVD/1 Blu-Ray/2 Blu-Ray

ÁRA
DVD: 3190/3990 Ft
Blu-Ray: 4990/5990 Ft

MEGJELENÉS
június 7.

A 2011-es Oscar-díjátadó legnagyobb nyertese a Király beszéde című film lett, amit összesen négy szoborral jutalmaztak, méghozzá a legjobb film, a legjobb rendezés, a legjobb férfi főszereplő és a legjobb eredeti forgatókönyv kategóriában. A történet VI. György históriáját dolgozta fel, aki egy új kor és a II. világháború hajnalán egy öntörvényű specialista segítségével kerekedik felül a beszédhibáján. A magyar kiadás június 7-től lesz elérhető a boltokban, s mind a DVD, mind a Blu-ray fronton két-két verzióval találkozhatunk: lesz egy-egy sima és egy-egy dupla lemezes kiadás. A sima verziók mindössze a filmet tartalmazzák, míg a kétlemezes változat olyan extrákkal lesz felvértezve, mint a televíziós előzetesek, egy interjúsorozat a film szereplőivel és az alkotókkal, egyedi felvételek a forgatásról, továbbá egy kisfilm és egy werk, illetve egy sajtótájékoztató felvétele a rendezővel és a színészekkel. Habár a történelmi háttérről jó lett volna még egy dokumentumfilm, azért ne legyünk telhetetlenek, örüljünk inkább annak, hogy végre mérséklődni látszik a hazai Blu-ray kiadások ára, hiszen a Király beszéde egylemezes változata „mindössze" 4990 Ft, míg a dupla lemezes változat „csupán" 5990 Ft. Ez persze még mindig nem olcsó, de sokkal jobb, mint a 8000 forintos alapkiadások. Reméljük, hogy lesz ez ennél még olcsóbb is...

Többféle kiadás, mind DVD, mind Blu-ray fronton, illetve az ár is mérséklődni látszik.

GURUMÉRLEG

Az extrák között azért csak elfért volna egy dokumentumfilm a valódi szereplőkről és a hiteles történetről.

TRUE BLOOD - 1. ÉVAD

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
5 DVD

ÁRA
7990 Ft

MEGJELENÉS
június 29.

Mindig örömmel számolunk be egy-egy sikeres tv-sorozat hazai DVD-premierjéről, és most a vámpírrajongók dörzsölhetik a tenyerüket, ugyanis június végén érkezik a True Blood: Inni és élni hagyni első évada, amely természetesen nem hiányozhat egyetlen rajongó polcáról sem. Azok számára, akik nem hallottak az HBO által készített szériáról, illetve az alapjául szolgáló regényekről, azokkal megnyugtatásul közöljük, hogy nem a Twillight-féle tiniromantikáról van szó, hanem egy annál jóval kőkeményebb történetről, ahol a vámpírok – a szintetikus vér feltalálását követően – előmerészkednek a „homályból", és a társadalom részévé válnak. Mindez persze nem feltétlenül jelent békés együttélést, de a „poénokat" nem kívánjuk lelőni, aki kíváncsi a teljes történetre, az most 5 DVD segítségével, több mint 600 percen keresztül járhat a természetesen vérbő cselekmény végére. Extrák tekintetében egy, az Amerikában élő vámpírokról szóló áldokumentumfilm várja a nézőket, továbbá audiokommentár hat különböző epizódhoz, a szereplők és az alkotók közreműködésével. Összességében egy kellően csábító kiadással van dolgunk, már csak a sorozat okán is megéri beszerezni, habár az nem lenne rossz, ha egy kicsit mérséklődne a sorozatok ára is, főleg akkor, ha évekkel az eredeti megjelenés után érkezik meg egy adott széria a magyar piacra.

Újabb hiánypótló sorozat, az utóbbi évek termésének egyik legjobbja.

GURUMÉRLEG

A nyolcezer forintos eredeti ár azért egy kicsit még mindig borsos, főleg a sorozat „korának" fényében.

E HAVI DENEVÉR

ITT AZ ELSŐ HIVATALOS FOTÓ

Folytatjuk „sorozatunkat" a The Dark Knight Rises kapcsán, és örömmel jelentjük, hogy megérkezett az első hivatalos fotó, amely nem mást, mint a következő Batman film főellenfelét, Bane-t ábrázolja, akit Tom Hardy fog megszemélyesíteni. Sok ugyan nem látszik belőle, de azért ez is valami. További információmorzsa, hogy két újabb színész, Matthew Modine és Tom Conti is csatlakozott a film stábjához, de az még nem derült ki, hogy kiket fognak alakítani a filmben.

TOVÁBBI KARIB-TENGER EPIZÓDOK

A DISNEY GÉPEZETE NEM ÁLL LE

Miközben ezeket a sorokat írjuk, már világszerte játsszák a mozikban a Karib-tenger kalózai 4. epizódját, amely 5 nap alatt nagyjából 350 millió dollárt termelt, így szinte biztos, hogy el fog készülni a sorozat ötödik epizódja is, amiben minden bizonnyal fel fog tűnni maga Johnny Depp is. Erre utal legalábbis, hogy a negyedik rész cannes-i bemutatója alkalmával arról beszélt, hogy szívesen eljátszaná újra Sparrow kapitány karakterét. Ebben persze közrejátszhat az is, hogy 30 milliót kapott a negyedik felvonásért.

FŐSZEREPBEN: OSVÁRT ANDREA

MAGYAR SZÍNÉSZNŐ AZ AMERIKAI SOROZATBAN

Bizonyára sokan emlékeztek még a Szállító című filmsorozatra, amiben Jason Statham alakított megállíthatatlan, de azért valamenynyire tisztességes sofőrt. Nos, film ugyan nem lesz több, de készül a sorozatverzió, amiben egy magyar színésznő, Osvárt Andrea kapta a női főszerepet, konkrétan a „szállító" főnökének karakterét, aki egykor a CIA-nek dolgozott. Egyébként sem árt a tv-ben egy jó akciósorozat, de ezzel együtt még egy okunk lesz, hogy megnézzük majd az epizódokat.

VÖRÖS, DÉMON, KÉPREGÉNYHŐS

Ne félj a vörös ördögtől

Sokan csak az ezredforduló utáni két mozifilmből ismerik, pedig Hellboy kalandjai lassan már két évtizedre nyúlnak vissza, méghozzá rajzolt, képregényes formában. Egy éve már hazánkban is beszerezhetők a világszerte népszerű történetek, és a harmadik kötet megjelenése kapcsán most egy kicsit bővebben is foglalkozunk ezzel a meglehetősen egyedi képregényhőssel.

Minden a II. világháború idején kezdődik, mikor az egyre elkeseredettebb Hitler okkult tudományokhoz nyúl, hogy olyan erőt hozhasson a földre, amelynek segítségével végleg felülkerekedhet a szövetségeseken. Az őrült terv sikerrel jár, meg nem is: egy másik dimenzióból sikerül áthozni egy fiatal démont, ám a vörös csöppség egy jóindulatú amerikai professzorhoz kerül, és ezáltal a Hellboy névre keresztelt teremtmény egész más utat jár be, mint amit a nácik vezére szánt neki. Pusztítóból megmentő lesz...

A PUSZTÍTÁS MAGJA

Habár Hellboy már a 90-es évek elején feltűnt néhány rövidebb történetben, az első komolyabb (olvasói és kritikai) siker a hosszabb és összefüggőbb Seed of Destructiont követte. Ebben a kötetben megismerhettük Hellboy eredettörténetét, majd egy jó ötvenéves ugrással a jelenben folytatódik a cselekmény, ahol hősünknek nincs lehetősége örülni rég elveszettnek hitt „apja" viszontlátásának, ugyanis a Hellboyt felnevelő professzor váratlanul (és meglehetősen furcsa körülmények között) elhalálozik. Barátságos vörös démonunk (akinek a jobb keze egyben egy hatalmas ököl, és ezen felül egy megmagyarázhatatlanul nagy pisztollyal jár) persze nem hagyja annyiban a dolgot, és a rejtély nyomába ered, minek következtében kénytelen lesz leszámolni néhány megmaradt nácival, magával Raszputyinnal és még számos meglehetősen förtelmes, csápos, nyálkás szörnyeteggel.

A Hellboy képregények még túlzással sem nevezhetők bonyolultnak, hiszen a lényeg nagyjából annyi, hogy hősünk nyomoz, rábukkan valami összeesküvésre, aztán annak rendje és módja szerint lenyomja a gonoszokat. A cselekmény fapadosnak tűnhet, ennek ellenére Mike Mignola történetei mégis működnek, köszönhetően az egyedi hősnek, a fekete humornak és annak a zseniális hangulatnak, ami egyrészt következik Mignola kissé baltával faragott, mégis eszméletlenül stílusos rajzaiból, illetve a H. P. Lovecrafttól kölcsönzött, baljós (már-már horrorszerű) háttérvilágból. Akció, szörnyek, egy csipetnyi cinizmus, egyedi látványvilág és valami megfoghatatlan, ami mindig ott motoszkál a háttérben – nagyjából ez A pusztítás magja, amelyen érződik ugyan, hogy még csak szárnypróbálgatás, de így is kiváló és megkerülhetetlen darabja a Hellboy-univerzumnak.

ÖRDÖGÖT A FALRA

Hőseink (hisz Hellboy oldalán már ott van Liz és Abe is) az első kötetben ugyan legyőzték Raszputyint, ám ez még korántsem jelent teljes sikert, sőt, lényegében csak a bemelegítés volt, az igazi pörgés az Ördögöt a falra című kötet lapjain indul be. Az első nagy történetszál gonoszai (nácik és maga Raszputyin) visszatérnek, bosszúra szomjasak, és a csapat kiegészül még egy román vámpírral is, csak hogy még véletlenül se legyen egyszerű az ördögfióka élete. Habár az alaprecept szinte szóról szóra megegyezik a korábbi Hellboy történettel, ennek ellenére az Ördögöt a falra korántsem válik gagyi másolattá, köszönhetően annak, hogy a cselekmény

EDDIG MEGJELENTEK

A PUSZTÍTÁS MAGJA

2010 májusában, azaz éppen egy éve jelent meg a könyvesboltok polcain az első hazai Hellboy kötet, 128 oldalon, ragasztott, kartonált kivitelben, képregény esetében meglehetősen súlyosnak számító, 410 grammos „kivitelben" – ezzel is bizonyítva, hogy a kiadó nem spórolt a minőségen. A kötet mindmáig megtalálható a könyvesboltokban, az ára kedvezmény nélkül 2480 forint.

ÖRDÖGÖT A FALRA

A második kötet kevesebb mint fél évvel az első után, 2010 novemberében vált elérhetővé az olvasók számára, hasonló kivitelben (ragasztott, kartonált), azonban már 144 oldalon, 460 grammos, vastag könyveket megszégyenítő tömeggel. Az oldalszám növekedése szerencsére az árat nem befolyásolta, az Ördögöt a falra mind a mai napig 2480 forintért szerezhető be a nagyobb könyvesboltokban.

A LELÁNCOLT KOPORSÓ...

A harmadik, legfrissebb kötet 2011 márciusa óta kapható, a korábbiakkal megegyező formátumban (ragasztott, kartonált), azonban minden eddiginél több oldalon (176), az ehhez tartozó tekintélyes, több mint félkilós (570 gramm) tömeggel. Az oldalszám bővülése (közel 50 plusz oldal az első részhez képest) itt már kihatással volt az árképzésre is, a hat történetet tartalmazó kötet ugyanis kedvezmények nélkül 2990 forintért vásárolható meg a könyvesboltokban.

Hellboy folyamatosan elképesztő kalamajkákba képes pottyanni, olykor átvitt, máskor teljesen valós értelemben

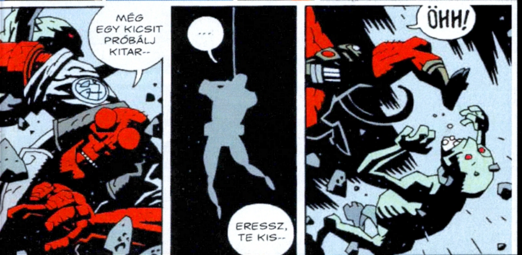
során tovább mélyül a főhős karaktere, választ kapunk néhány miértre, és feltárul előttünk a Hellboynak szánt sors is, sőt, a korábbi töltelékszereplők (pl. Liz) is egyre jelentősebbé válnak és kidolgozottabb karaktert kapnak. Mindezt csak tetézi, hogy ezúttal már nem csupán a lovecrafti világ köszön vissza az oldalakon, de már európai mítoszok is beleépülnek a történetbe. Összességében ez már egy jóval egységesebb, kidolgozottabb mű, mint A pusztítás magja, tökéletes keveréke a horrornak, az akciódús kalandnak és a humornak, ráadásul még a Hellboy mítoszt is tovább építi, de olyan ügyesen, hogy bőven legyen muníció a folytatásra is...

A LELÁNCOLT KOPORSÓ ÉS MÁS MESÉK

A hazánkban megjelent harmadik, egyben legfrissebb kötet, amely nem egy hosszabb történetet mesél el, hanem novellagyűjtemény módjára enged bepillantást a Hellboy-univerzumba. Összesen hat sztori vár ránk, némelyik előzmény, némelyik folytatás a korábbi történetekhez, de mindegyik olyan kaland, amely önmagában is bőven megállja a helyét. Rövid, frappáns történetekkel van dolgunk, amelyek tökéletesen visszaadják a Pokolfajzat esszenciáját: egyedi látvány, cinikus humor, baljós, magával rántó hangulat, egy kis horror, és a második kötetben már felbukkanó európai mitológia, ami itt még hangsúlyosabban van jelen, mint eddig bármikor. Habár ez a harmadik „rész" a sorban, azok számára, akik még csak most kezdenének barátkozni Hellboy-jal, ezt a kötetet ajánljuk a kezdéshez, ugyanis a rövidebb történetek könnyebben befogadhatóak, ám ennek ellenére is tökéletesen működnek – ha pedig a kötet végén úgy érzed, hogy ennyi neked korántsem volt elég, akkor jöhet a már tárgyalt két korábbi kiadás, és a remélhetőleg hamarosan érkező folytatás.

POLCON A HELYE

A fentiekben sokat áradoztunk a beltartalom minőségéről, azonban érdemes szót ejteni a kötetek „fizikai" valójáról is, ugyanis a Hellboy-sorozat a hazánkban kiadott képregények élbolyába tartozik a megvalósítást illetően. Mindez persze nem olyan meglepő, hiszen a kiadásért a Cartaphilus Kiadó felel, akik már bizonyították, hogy a képregényeikre különösen odafigyelnek (lásd még a Setét torony sorozatot és egy róla szóló korábbi írsunkat). Gyönyörű borító, vastag minőségi papír, szép színek jellemzik az összes kötetet, kiváló fordítással és az eredeti változatokból ismert extrákkal: előszavak, művészi munkák, bónusz információk. Tipikusan olyan kiadással van dolgunk, amely nem csak a képregényrajongók polcán kaphat kiemelt helyet.



FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már több, mint ötezer olvasónk követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

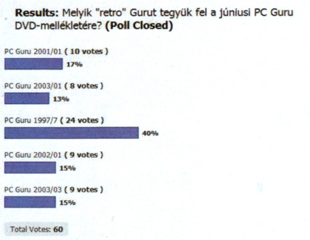
Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és februárban azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a Facebookot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2001/01**-es, az **2002/01**-es, az **1997/03**-as, a **2002/01**-es és a **2003/03**-as PC Gurukra lehetett szavazni, és egyúttal az **1997/07**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n.

Figyelem! Ahogy azt már megszokhattátok, a DVD-korongon megtalálhatjátok a korábbi retro Gurukat is, a megfelelő mappában fellelhetitek mind az **1995/05**-ös, mind az **1997/04**-es számot és az **1992/01**-es magazint is. Jó csemegézést mindenkinek!

Szavazás természetesen júniusban is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.

AZ AKTUÁLIS SZAVAZÁSUNK EREDMÉNYE



Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

JÁTÉKDEMÓK
LEGO Pirates of the Caribbean

INGYENES JÁTÉKOK
World of Tanks

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Darkspore / The Witcher 2: Assassins of Kings / Brink / LEGO Pirates of the Caribbean

FILMELŐZETESEK
30 Minutes or Less / Conan the Barbarian / Final Destination 5 / Horrible Bosses / Immortals / Transformers: The Dark of the Moon

HÁTTÉRKÉPEK
Alice: Madness Returns (2db) / Dirt 3 / Saints Row: The Third (2db) / the Witcher 2: Assassins of Kings (4db) / Transformers: The Dark of the Moon

VIDEÓK
Alice Madness Returns (Story Trailer) / Call of Duty Modern Warfare 3 (Reveal Trailer) / Dead Island (Island Of Beauty) / Diablo III (Follower System) / Dungeons and Dragons - Daggerdale (Weapons and Loot) / FEAR 3 (Lethal Score) / Fireburst (Trailer) / inFamous2 (2D Intro)

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.8 / Burn4Free v5.4 / CDBurnerXP v4.3.8.2568 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: Nvidia 270.61 (Windows XP és Windows 7 32bit) / AMD-Ati Catalyst 11.5 (Windows XP és Windows 7 32bit)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 / Total Commander v7.56a / WinRar v4.0

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.5 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.28 / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView 1.98

Multimédia: Any Video Converter v3.2.3 / Get Your Videos Back v1.3.0.1 / K-Lite Codec Pack v7.1.0 / MediaMonkey v3.2.5.1306 / QuickTime 7.6.9 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.6.1 / XviD v1.3.0 codec

Rendszer: Advanced SystemCare Free v4.0.0 / Game Booster v2.3 / Smart Defrag v2.0 / TeamViewer v6.0.10511

Számítógép védelem: Avast Free Antivirus v6.0.1125 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.648

Extra: LibreOffice 3.3.2 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

EXTRA INGYENES JÁTÉK: WORLD OF TANKS

LEGO POTC
VIDEOTESZT

FEAR 3 (LETHAL SCORE)
VIDEO

ALICE MADNESS RETURNS
VIDEO

2011/07-08

TORCHLIGHT

pcguru DVD

PC DVD-ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

Ghost Recon Online

BÉTATESZT Már megy a harc, hogy bekerüljünk a nyárra tervezett zárt bétatesztbe, így mire eljön a következő lapzárta, már első kézből szerzett információink lesznek a Ubisoft ingyenes lövöldéjével kapcsolatban. Mostanában amúgy is rákattantunk a free MMO-kra, hát miért a Ghostokkal tennénk kivételt?

Duke Nukem Forever

TESZT Ez, amit itt láttok, nem más, mint egy tudományos kísérlet, meggyőződésünk ugyanis, hogy a DNF megjelenése olyan illékony dolog, amit egyetlen óvatlan elszólás is hónapokkal későbbre űz. A következő lapszámunk augusztus elején jelenik meg, a DNF meg elméletileg június 10-én, de szerintem azzal, hogy én most beígértem egy augusztusi tesztet, minimum fél évvel toltam odébb a bejelentést. Nos, pár hét, és minden kiderül.

Gép iskolakezdésre

HARDVER Általában a játékos hardverekkel foglalkozunk a Guru hasábjain, de úgy döntöttünk, hogy a következő számban megnézzük, mi a helyzet az átlagos feladatokra szánt gépekkel, és mi kell ahhoz, hogy egy gyengébb konfiguráció azért a játékok terén se vérezzen el. Részletes ajánló és útmutató augusztusban!

TESZT Van egy kis esélye annak, hogy mire a következő Guru a nyomdába kerül, sikerül megkaparintanunk a Deus Ex: Human Revolution tesztelhető változatát – a lapban számtalanszor foglalkoztunk már a nagy múltú sorozat legújabb sikervárományosával, és egyöntetű véleményünk alapján 2011 egyik legfontosabb címéről lehet szó. Részletekkel és a pontos értékeléssel azonban csak a következő számban szolgálhatunk, így aki tudni szeretné, érdemes-e két héttel később sorban állni éjjel a bolt előtt, az vegye meg az augusztusi lapszámot!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

AUGUSZTUS 11-ÉN

JELENIK MEG!

576 KByte
TAVASZI AJÁNLATA!
LIMITÁLT ELŐRENDELŐI AJÁNDÉK*
*csak a készlet erejéig
CRYSIS® 2
NANO EDITION
CSAK AZ 576 KByte-NÁL!
• speciális Crysis 2 fémdoboz
• 176 oldalas művészeti album
• 20 cm-es Prophet-szobor
• speciális Nanosuit hátizsák
PC/PS3/X360 39999 Ft
LIMITED EDITION
PC 9999 Ft
PS3 12999 Ft
X360 12999 Ft
Megjelenés: március végén!
KERESD ÜZLETEINKBEN, VAGY WEBOLDALUNKON: WWW.576.HU

MEGÉRKEZETT A CHIP NAGY NYÁRI ELŐFIZETÉSI AKCIÓJA!

Fizessen elő most 1 évre a CHIP magazinra csak 19 990 Ft-ért és válasszon mellé barkácskészletet vagy mobil internet sticket!

236630-as cikkszámú Praktiker szerszámkészlet

Praktiker

EXKLUZÍV AJÁNLAT

EXKLUZÍV AJÁNLAT

vagy

Vodafone mobil internet stick

- K3570Z USB stick + Vitamax Instant SIM kártya
- 1 hét alatt felhasználható 1 Gbyte adatforgalommal (aktiválástól számítva)
- + 4000 Ft extra egyenleggel

Megrendelését nagyon egyszerűen, az alábbi módok egyikén adhatja le:

- Keresse fel a **www.itmediabolt.hu** weboldalt, és jelezze termékválasztását az online megrendelőlapon!
- Írhat megrendelést is az **mpb@motorpresse.hu** email címre, ahol kérjük, jelezze, hogy előfizetése mellé melyik terméket szeretné megkapni!
- Amennyiben bármilyen kérdése merülne fel a megrendeléssel kapcsolatban, vagy egyszerűen csak telefonon szeretne előfizetni, kérjük, hívja ügyfélszolgálatunkat a **06 1 577 2600** telefonszámon, ahol ügyintézőnk készséggel segít előfizetésének aktiválásában! **Az ügyfélszolgálat nyitvatartási ideje: hétfőtől – péntekig: 08:00-16:00.**

Megrendelésének leadása után ügyfélszolgálatunk megküldi Önnek az előfizetési csekket, vagy az átutaláshoz szükséges díjbekérőt, melynek befizetését/átutalását követően azonnal aktiválva lesz előfizetése és hamarosan megérkezik a választott termék is.

- Az akció a következő CHIP lapszám megjelenéséig, vagy amíg a készlet tart, illetve visszavonásig érvényes.
- A kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására. Amennyiben Önnek van élő CHIP előfizetése, de nem szeretné kihagyni ezt az akciót, úgy meghosszabbíthatja jelenlegi előfizetését ezen akció keretében. Ebben az esetben megrendelésekor kérjük, jelezze, hogy még élő előfizetéssel rendelkezik. A folyamatban lévő CHIP előfizetéseket nem áll módunkban erre a konstrukcióra változtatni.

Kövessen minket a Facebook-on!
facebook.com/chiponline.hu

Go **digital!** CHIP